AMIGA JOKER
AMIGA
JOKER
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
DM 7,- / sfr 7,- /öS 56,- / Lit 8100,- / hfl 9,50 /DR 1200,- /skr 55,- Nr. 1 JANUAR '94
1/94
SPIELE-RAKETEN
DAS MEISTGEKAUFTE AMIGA – MAGAZIN
ZOOL II
LIBERATION
AUFSCHWUNG OST
GENESIA
ENDLICH AM AMIGA
MORTAL KOMBAT
JURASSIC PARK
MR. NUTZ
SIMON THE SORCERER
MULTIMEDIA – POWER
MPEG: VIDEO AUF CD
DFÜ LEICHTGEMACHT
BASISWISSEN & KAUFBERATUNG
MODEMS
KNOW HOW
TIPS . CHEATS . PLÄNE . LÖSUNGEN
AMBERMOON • JURASSIC PARK
BODY BLOWS GALACTIC
ALIEN BREED 2
HIRED GUNS
ANSTOSS
!

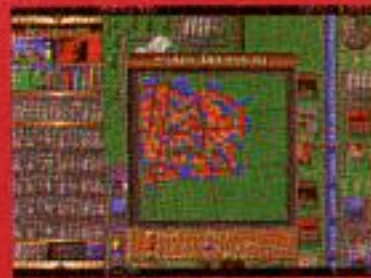
Es
ist der
9. November
1989...

AUFSCHWUNG OST

Für PC und AMIGA

9.11.1989: Die Mauer ist gefallen,
eine atemberaubende Entwicklung beginnt!
Du hast jetzt die Chance, den
Aufschwung Ost zu schaffen! Unglaublich
realistisch! In 25 Städten
der neuen Bundesländer mußt
Du regieren, sanieren, investieren!
Die tagesaktuelle Wirtschaftssimulation
der völlig neuen Art: Es gibt viel zu tun...

Detaillierte Landkarte...

...viel Realitätsnahe...

...und optimale Bedienbarkeit!

IM VERTRIEB VON BOMICO

Tel.: 0281 - 31641 o. 31642
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse
46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8
47533 Kleve - Gasthausstr. 12
Ladenpreise variieren

Titel		Amiga
Ambermoon	DV	79,95
Anstoss	DV	59,95
Burntime	DV	69,95
Dog Fight	DA	64,95
Dune 2	DV	49,95
Eishockey Manager	DV	69,95

Titel		Amiga
Elite 2	DV	59,95
Gobliins 3	DV	69,95
Goal	DV	49,95
Hattrick	DV	x64,95
Jurassic Park	DV	54,95
Lothar Mattäus	DV	59,95

Titel		Amiga
Premier Manager 2	DA	x69,95
Simon the Sorcerer	DV	x69,95
Soccer Kid	DA	59,95
Space Hulk	DA	64,95
Syndicate	DV	59,95
Turrican 3	DA	54,95

Preisliste für Amiga / PC und PC-CD ROM kostenlos anfordern / Atari und CD32 auf Anfrage !!!!!

Titel		Amiga
1869	DV	69,95
A - Train	DV	77,95
A-Train Constr. Set	DA	42,95
Abondoned Places 2	DV	64,95
Airbus USA	DA	79,95
Airbus Europa	DA	69,95
Alfred Chicken	DA	49,95
Alien 3	DA	x49,95
Alienbreed 2	DA	x49,95
Arabien Nights	DV	59,95
Armargeddon 2	DA	i.V
ATAC	DA	x69,95
Aufschwung Ost	DV	59,95
B - Flying Fortress	DA	67,95
Batmann Returns	DA	x62,95
Battle Isle + Data (Team)	DV	67,95
Battle Isle Data 2	DV	49,95
Bazooka Sue	DV	x79,95
B. C. Kid	DA	49,95
Beast Lord	DA	49,95
Blastar	DA	49,95
Blob	DA	59,95
Body Blows	DA	39,95
Body Blows Galactica	DA	49,95
Bobs bad Day	DA	x49,95
Bund. Manag. Pro 2.0	DV	64,95
Campaign 2	DV	i. V.
Campaign	DV	69,95
Campaign Data	DV	42,95
Canon Fodder	DA	x49,95
Champ. Manager 93	DV	i.V.
Chaos Engine	DA	49,95
Chr. Kolumbus	DV	i.V.
Chuck Rock 2	DA	46,95
Civilisation	DV	77,95
Combat Air Patrol	DA	59,95
Contraptions	DA	x47,95
Cool Spot	DA	x59,95
Curse of Enchantia	DV	79,95
Cyber Race	DA	79,95
Darkmare	DA	i.V.
Das schwarze Auge	DV	69,95
Das Schwarze Auge 2	DV	i.V.
Deep Core	DA	59,95
Der Schatz im Silbersee	DV	x79,95
Der Patrizier	DV	67,95
Die Siedler	DA	79,95
Demonsgate	DA	x74,95
Desert Strike	DA	57,95
Disposable Hero	DA	59,95
Elvira 2	DV	49,95
Elysium	DV	54,95
Entity	?	i.V.

Titel		Amiga
Euro Soccer	DA	49,95
Fatal Strokes	DA	x69,95
F117 Nighthawk	DA	69,95
Flashback	DV	62,95
Fly Harder	DA	59,95
Formula 1 Grand Prix	DA	74,95
Global Gladiators	DA	54,95
Gobliins 2	DV	64,95
Gunship 2000	DA	62,95
Hanniball	DV	62,95
Hired Guns	DA	x64,95
History Line 14 - 18	DV	69,95
Humans 2 (Race)	DV	54,95
Indy 4 Adventure	DV	77,95
Jonathan	DV	79,95
Kingmaker	DV	x69,95
Kings Quest 5	DV	63,95
Kings Quest 6	DV	x59,95
Krustys Fun House	DA	49,95
Legend of Kyrandia	DV	59,95
Legend of Valour	DV	77,95
Lemmings 2	DA	62,95
Lionheart	DA	52,95
Lotus 1+ 2+ 3 Teil	DA	54,95
Lure of the Temptrest	DV	49,95
Rules of Engagement	DA	x64,95
MAD News	DV	x69,95
Magic of Endoria	DV	69,95
Monkey Island 2	DV	74,95
Morph	DA	49,95
Mortal Combat	DA	x59,95
Nicky Boom 2	DA	59,95
One Step Beyound	DA	54,95
Outlander	DA	x64,95
Pinb. Special Edition	DA	59,95
Prime Mover	DA	59,95
Project Terra	DA	x62,95
Prophecy of the Shadow	DV	x64,95
Ragnaroc	DV	x79,95
Railroad Tycoon	DV	74,95
Reach for the Skies	DA	57,95
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95
Sim Ant	DV	79,95
Sim City Deluxe	DA	82,95
Sim Earth	DV	79,95
Streetfighter 2	DA	49,95
Subtrade	?	i.V.
Superfrog	DV	49,95
Tornado	DA	59,95
Train It	DA	i.V.
Transarctica	DA	54,95
Traps'n Treasure	DA	64,95
Twiglight 2000	DV	x79,95

Titel		Amiga
Uridium 2	DA	59,95
Walker	DA	59,95
War in the Gulf	DV	69,95
Whales Vojage	DV	59,95
Winter Challenge	DA	i.V.
Worlds of Legends	DA	x54,95
WWF Wrestlemania 2	DA	49,95
YO ! Joe	DA	59,95
Zero	DA	x59,95
Zool 2	DA	54,95

Amiga 1200

Titel		Amiga
1869	DV	69,95
Alienbreed 2	DA	59,95
Anstoss	DV	59,95
Body Blows Galactic	DA	69,95
Burntime	DV	69,95
Chaos Engine	DA	49,95
Civilisation	DV	x69,95
Schatz im Silbersee	DV	x79,95
Dynatech	DV	x57,95
Elysium	DV	x59,95
Hattrick	DV	x69,95
Ishar 1	DV	64,95
Ishar 2	DV	64,95
Kings Quest 6	DV	x59,95
Nigel Mansel	DA	64,95
Pinball Fantasies	DA	x59,95
Robocod	DA	49,95
Soccer Kid	DA	x59,95
T.F.X. Work & Progr.	DA	x69,95
Transarctica	DV	59,95
Twighlight 2000	DV	x79,95
Whales Vojage	DV	59,95
Wing Commander	DA	x64,95
Zool 2	DA	x49,95

Zubehör

Artikel	Preis
Competition Pro 5000	27,95
Competition Pro Star	29,95
Competition Mini	29,95
512 KB Ram Karte/Uhr	54,95
Laufwerk extern/abschaltb.	119,95

Sonderangebote - solange Vorrat reicht

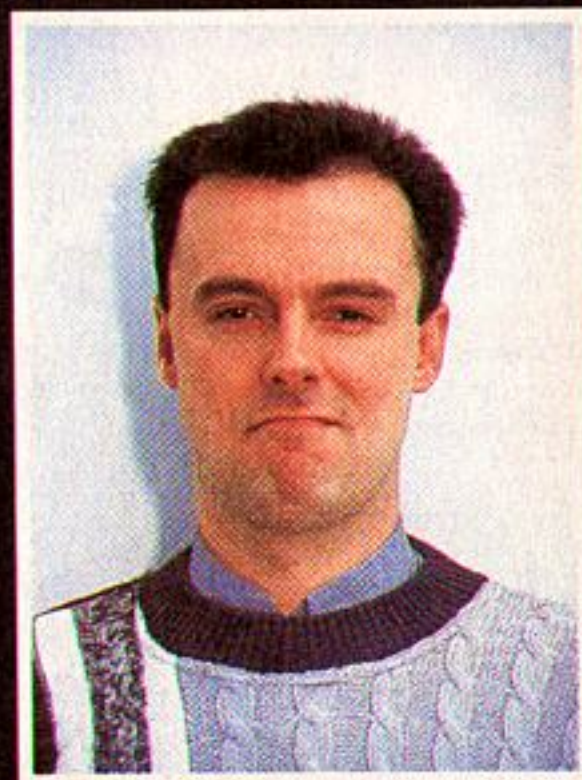
Titel		Preis
Body Blows	DA	39,95
Prince of Persia 1	DA	29,95
Jack Nicklaus Golf	DA	29,95
Budokan	DA	29,95
Terminator 2	DA	29,95
Trivial Pursuit	DV	29,95
Populus 1 plus Data	DA	39,95

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / i.V. = in Vorbereitung
Die mit X gekennzeichneten Artikel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig.
Zahlungsbedingungen: Vorkasse 5,50 / Nachnahme 9,- zzgl. Nachnahmegebühr / Ausland nur Vorkasse plus 18,-
Druckfehler vorbehalten

DER GENERATIONSKONFLIKT

Keine Frage, viel besser hätte das neue Jahr für uns Amiganer nicht anfangen können: Endlich gibt es wieder viel und gute Software, allein die schiere Menge der Tests in dieser Ausgabe läßt Erinnerungen an längst vergangen geglaubte Zeiten wachwerden! Top-Games erscheinen zunehmend als Spezialversionen für A1200 oder CD 32, und auch Eigenentwicklungen für die neuen „Freundinnen" sind längst keine Seltenheit mehr. Doch genau hier scheint sich eine Kluft aufzutun, die gerade den Besitzern älterer Amiga-Modelle nicht wenig Kopfzerbrechen bereitet – immer wieder werden wir in Leserbriefen gefragt, ob der Spielesupport denn auch für den 500er bzw. 600er noch langfristig gesichert sei...

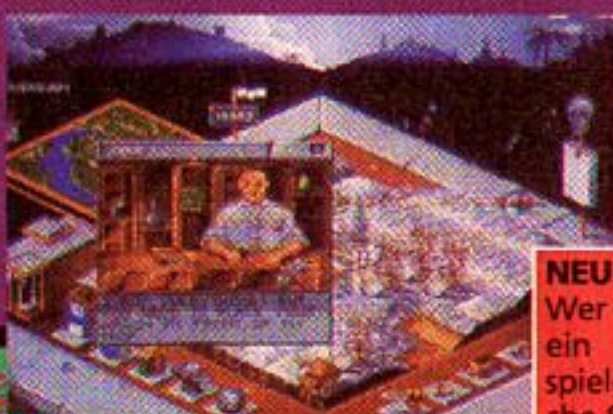
Tja, für die kommenden ein, zwei Jahre sollte der Nachschub an frischer Software auch für Altamiganer noch rollen, doch ist der Zug der Zeit nicht aufzuhalten – und der fährt unter Volldampf in Richtung Multimedia, also hin zu immer aufwendigeren, immer mehr Daten verschlingenden Spielen. Vorreiter dieser Entwicklung sind der PC mit seinem ständig beliebter werdenden CD-ROM oder auch Konsolen wie das 3DO und der Jaguar. Soll die Amiga-Familie da konkurrenzfähig bleiben (und natürlich soll sie das), so wird wohl irgendwann kein Weg mehr um ihre jüngsten Mitglieder herumführen, während die „Stammhalter" teilweise ja schon gar nicht mehr gebaut werden. Daß die Modellpolitik von Commodore speziell hinsichtlich solch kurzlebiger Geräte wie etwa dem A500 Plus da nicht das Gelbe war, ist unbestritten, doch wem nützt jetzt noch das Protestgeheul? Daher mein Rat an alle Verunsicherten: Freut Euch vorläufig noch an Euren Rechnern, mögen sie auch bereits etwas betagt sein – um- bzw. aufsteigen kann man jederzeit!

So, nachdem sich dieser Generationskonflikt nun hoffentlich in Wohlgefallen aufgelöst hat, möchte ich nur noch zwei Anmerkungen zum Thema loswerden: Erstens sollten Multimedia-Fans und andere Zukunftsgläubige um keinen Preis unser Special über den neuen MPEG-Standard für Video-CDs am Amiga verpassen. Und zweitens hoffe ich, daß auch der Rest unserer Neujahrsnummer das werte Wohlgefallen der Leserschaft findet! Happy 1994 wünschen,

Eure Michaels

FLOTTE HÜPFER: Brauchen wir wirklich noch weitere Plattform-Games? So richtig gute schon, und **ZOOL 2**, **MR. NUTZ** oder **GLOBDULE** fallen allemal in diese Kategorie! Der Sprung ins Glück beginnt mit den **Seiten 18, 34/35 und 92**

MR. NUTZ

HEISSE DRÄHTE: Für Viele ist DFÜ immer noch ein Buch mit sieben Siegeln – deshalb wollen wir im User Club unter dem Stichwort **BASISWISSEN & KAUFBERATUNG: MODEMS** unseren Beitrag zur digitalen Vökerverständigung leisten! Bitte einloggen auf den **Seiten 104/105**

BASISWISSEN & KAUFBERATUNG: MODEMS

GENESIA

NEUE STRATEGIEN: Wer will mal wieder ein bißchen Gott spielen? Für göttliche Strategen hätten wir nämlich diesmal **GENESIA** im Angebot und für Panzerpiloten **CAMPAIGN II**, während der **AUFSCHWUNG OST** begnadete Politstrategen fordert. Also schwingt Euch auf die **Seiten 20/21, 36 und 74**

AUFSCHWUNG OST

Games im Test

TOLLE ABENTEUER: Taritara, der erste Originalrolli fürs CD³² ist da – **LIBERATION**. Und Abenteurer mit märchenhaftem Sinn für Humor sollten mal bei **SIMON THE SORCERER** reinschauen, der sich soeben vom PC auf den Amiga gehext hat. Monster, Märchen und Moneten auf den
Seiten 78 und 96

HARTE ACTION: Bei **MORTAL COMBAT** fliegen die Fäuste und bei **T2** die blauen Bohnen. Im **JURASSIC PARK** brüllen die Dinos, in **STARDUST** sausen die Asteroiden, und bei **DISPOSABLE HERO** glühen die Laser – und das alles jetzt (auch) auf Eurem Amiga! Feuer frei für die
Seiten 16, 32, 38, 95 und 99

GUTE REISE: Kein Scherz, mit etwas Glück könnt Ihr in dieser Ausgabe eine **Reise zu den Olympischen Winterspielen gewinnen!** Dabeisein ist also wirklich alles beim Super-Wettbewerb auf
Seite 41

BUNTE ZUKUNFT: Was macht Euer CD³² zum Heimkino? Was braucht man, um demnächst spielbare Filme zocken zu können? Das und viel mehr verrät Euch unser Special **MPEG – VIDEO AUF CD**! Die Zukunft beginnt auf
Seite 55

BETRIEBSGEHEIMNIS

Abonnenten hatten mit der letzten Ausgabe die (hoffentlich) einmalige Gelegenheit, den teuersten Druckfehler der Verlagsgeschichte zu bestaunen: Drei falsche Buchstaben verursachten Kosten von rund 25.000 Mark!

Nach Adam dem Riesigen macht das über 8000 Märker pro Buchstabe; ganz schön happig, was? Folgendes war passiert: Bei der Erstellung des Covers wurde zwar die Heftfolge von 11/93 auf 12/93 abgeändert, jedoch hatte man im Layout vergessen, das Wörtchen NOVember durch das Wort DEZember zu ersetzen. Ergo mußten die bereits gedruckten Exemplare vor ihrer Auslieferung an den Kiosk noch in aller Eile mit dem richtigen Erscheinungsmonat überklebt werden – was bei einer Auflage von ca. 120.000 Exemplaren mit besagter Unsumme zu Buche schlug. Jetzt fragt Ihr Euch vermutlich, warum wegen eines solch kleinen Fehlers ein derart großer Aufwand getrieben wurde, stimmt's? Etwa, weil wir die Kiosk-Käufer für solche Dussel halten, daß sie das vermeintlich überholte Heft nicht genommen hätten? Nö, vielmehr ist es so, daß es durch das falsche Datum an vielen Kiosken zu sogenannten Frühremissionen (der Händler meint, das Magazin sei nicht mehr aktuell und nimmt es deshalb vorzeitig aus dem Regal) gekommen wäre und Ihr es dadurch gar nicht mehr hättet kaufen *können*! Und das wollten wir nun weder Euch noch uns antun, weshalb der arme Litho-Karl und der ohnehin für seine Großzügigkeit berüchtigte Michael tief in die Taschen greifen mußten...

Noch kurz ein anderes Thema: Wenn weiterhin sooo viele neue Games erscheinen wie derzeit, werden wir zukünftig wohl zumindest ab und an auf die eine oder andere Rubrik verzichten müssen – an eine Erhöhung der Seitenzahl ist ohne eine gleichzeitige Preiserhöhung leider nicht zu denken (was übrigens weder am teuren Druckfehler noch am auch nicht ganz billigen Umweltpapier liegt, das wir neuerdings verwenden). Schreibt uns also mal, welche der vielen festen Joker-Rubriken Eurer Meinung nach nicht *jeden* Monat sein müssen!

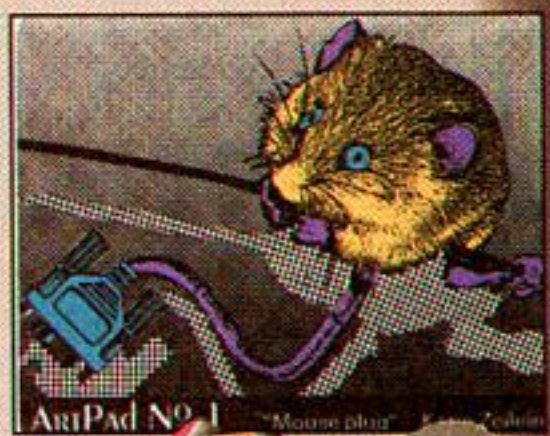
Damit wünschen wir Euch noch viel Spaß mit der bewährten Statistikbox und jede Menge Schadenfreude über unseren Fehltritt, äh, -druck.

Absolute Katastrophe	**(00%-10%)**	**0**
Katastrophe	**(11%-20%)**	**2**
Total zum Vergessen	**(21%-30%)**	**1**
Zum Vergessen	**(31%-40%)**	**0**
Muß nicht sein	**(41%-50%)**	**3**
Nix Besonderes	**(51%-60%)**	**3**
In Ordnung	**(61%-70%)**	**7**
Schwer in Ordnung	**(71%-80%)**	**7**
Erste Sahne	**(81%-90%)**	**8**
Megastark	**(91%-100%)**	**0**
Hit-Ausbeute		**5**
Megahits		**0**

KUNST-MATTE

Sammelt Ihr zufälligerweise Mousepads? Dann seid Ihr sicher bereits in unserem Shop fündig geworden – aber es gibt schon wieder eine neue, nette Unterlage für das böse alte Nagetier!

Beginnen wir spaßeshalber mit den beiden Nachteilen des „Artpad No.1": Das Mäuschen darauf ist unübersehbar mit einer DOSe verbandelt, und den Preis von 34,- DM plus fünf Märker für den Versand haben nicht gerade Tierfreunde festgelegt (da sage noch mal einer, der Joker Shop wäre teuer...). Trotzdem sieht die Gleitfläche ja recht lieb aus, da wollen wir mit der Bezugsadresse nicht hinter dem Berg halten:

Kunstkontor
Robert Bullinger
Mühlenweg 2f
87490 Börwang
Tel.: 08304/1606

PINK ALIEN

Eines muß man den Leuten bei Millennium lassen: Ihre Kreativität in puncto Computerhelden ist schlichtweg atemberaubend! Ja, auch nach „James Pond" gehen ihnen die verrückten Typen nicht aus...

James' plattformiger Mitbewerber wird voraussichtlich nächsten Sommer auf den Amiga stürmen und ist... äh, ja also auf alle Fälle ziemlich rosa und sieht von daher einem gewissen Paulchen Panther erstaunlich ähnlich. Faktisch handelt es sich um einen sprungstarken Außerirdischen, der den Untergang der Dinosaurier in unserer Galaxie verhindern will – also ein Verwandter von Stephen Spielberg?!

COMIC-KARTEN

Sammelt Ihr zufälligerweise Telefonkarten? Dann seid Ihr in unserem Shop (vorläufig) noch nicht fündig geworden, solltet also vielleicht mal beim Hethke Verlag anrufen!

Dort und nur dort gibt's nämlich eine neue Serie mit Comic-Motiven aus den fünfziger Jahren, die ausschließlich im Abo für 58,- DM pro Stück zu beziehen sind. Wer also ein Wiedersehen (Wiederhören?) mit Sigurd, Akim und Konsorten feiern will, der wende sich vertrauensvoll an:

Norbert Hethke Verlag
Postfach 1170
69246 Schönau
Tel.: 06228/1063

WEIHNACHTS-SPIELE

Neben der bereits traditionellen Christmas-Edition der „Lemmings" von Psygnosis gibt es zum Jahreswechsel 93/94 auch eine spezielle Ausführung vom „Eishockey Manager" des Software 2000-Teams!

Ersteres ist wieder eine besonders weihnachtliche, 32 Levels umfassende Variante der knuddeligen Selbstmörder und schlägt mit einem Fuffi zu Buche. Der sportliche Kollege kostet zwar doppelt soviel, dafür bekommt man hier auch das komplette Originalgame und dazu ein VHS-Video der Eishockey-Bundesligasaison 92/93. Beiden gemeinsam ist die limitierte Auflage – also macht hin, bevor es Ostern wird!

ENGLISCH FÜR KLEMPNER

Von Langenscheidt ist man ja eher so richtig seriöse Lexika gewohnt, aber nun haben die Leute ein „Wörterbuch für Kids" herausgebracht, das mit einem nicht ganz unbekannten Titelhelden aufwartet...

Nachdem das 516seitige Werk „Super Mario – Super Englisch" heißt, kann man sich schon ungefähr denken, was man hier für 16,80 DM bekommt: viele deutsche und englische Wörter und fast genauso viele Gastauftritte von Nintendos Konsolenhelden, der besondere Redensarten, Sprichwörter etc. schön farbig erklärt und als Bonus in einem Daumenkino für Rechts- und Linkshänder auftritt. Erhältlich ist das Lernabenteuer in jeder Buchhandlung; hüpft einfach mal hin.

BORGIS BRANCHENGEFLÜSTER

MADE IN GERMANY

Seit 1991 wird in Recklinghausen an sieben Games gebastelt, im März soll es nun soweit sein: Das brandneue Label DEFCOM will den Markt im Sturm erobern!

Immerhin 17 Mitarbeiter aus aller Herren Länder (Deutschland, Rußland, Spanien und Österreich) beschäftigt der Firmeninhaber MURAD M'BARKI; als erstes soll ein Eishockey-Actiongame namens „Icequake" fertig werden. Ob damit wohl ein neuer Stern am deutschen Softwarehimmel aufgeht?

AUFSCHWUNG OST IM BUNDESTAG

Kürzlich erhielten sämtliche 662 Abgeordneten des Deutschen Bundestages ein persönliches Exemplar von „Aufschwung Ost", der neuen Wirtschaftssimulation des jungen Bomico-Labels SUNFLOWERS...

Stellvertretend für seine Kollegen nahm FRIEDHELM OST,

der Vorsitzende des Wirtschaftsausschusses, die Gabe entgegen – nomen est omen? Na, jedenfalls hat sich das Gerücht, daß Kanzler Kohl nun Tag und Nacht vor dem Compi sitze, um herauszufinden, wie die Probleme in den Griff zu kriegen sind, bisher nicht offiziell bestätigt. Aber vielleicht sollte Helmut genau das tun?!

VIVA COMPUTER

Seit dem ersten Dezember hat Deutschland mit VIVA ja nun einen eigenen Musikkanal im Fernsehen – und damit einen Sender, der neben viel Ohrenschmaus auch Clips über neue Computer- und Videogames bringt!

Daß die Zocker-Beiträge im teutonischen MTV-Gegenstück auch Hand und Fuß haben werden, dafür stehe ich persönlich gerade – immerhin produziere ich sie ja auch selbst (ein bißchen Eigenwerbung muß sein...). So werden die Filme nicht nur Spieletests enthalten, sondern auch mal Messeberichte, Charts oder sonstige News zum Thema. Wem das nicht genug ist, dem empfehle ich, im Januar BRAVO TV auf RTL 2 einzuschalten; da wird neben einem Bericht über die Computer '93 auch eine Reportage, die anhand von SOFTWARE 2000 beschreibt, wie ein Game entsteht, laufen. Don't zap!

SPRINGER-HOTLINE

Die COMPUTEL GMBH (eine Tochter des Axel Springer Verlags) bietet neuerdings einen Telefonservice für Computergambler an. Wer Spieletips und Testberichten lauschen möchte, wählt die Nummer 0190/24 26 32, muß jedoch wie bei fast allen diesen Serviceleistungen mit Gebühreneinheiten im Takt von 12 Sekunden rechnen.

UMBRUCH BEI THALION

Die Gütersloher Spieleschmiede war in Finanznöte geraten, jetzt soll alles besser werden: Mit MARCO HÜSGES wurde ein neuer Geschäftsführer gefunden, der die Firma komplett umstrukturieren will...

Im Zuge dessen soll die komplette Programmierabteilung aufgelöst werden, zukünftig will man die Soft von freien Mitarbeitern schreiben lassen – das Designerteam um ERIK SIMON („Ambermoon") wechselt ge-

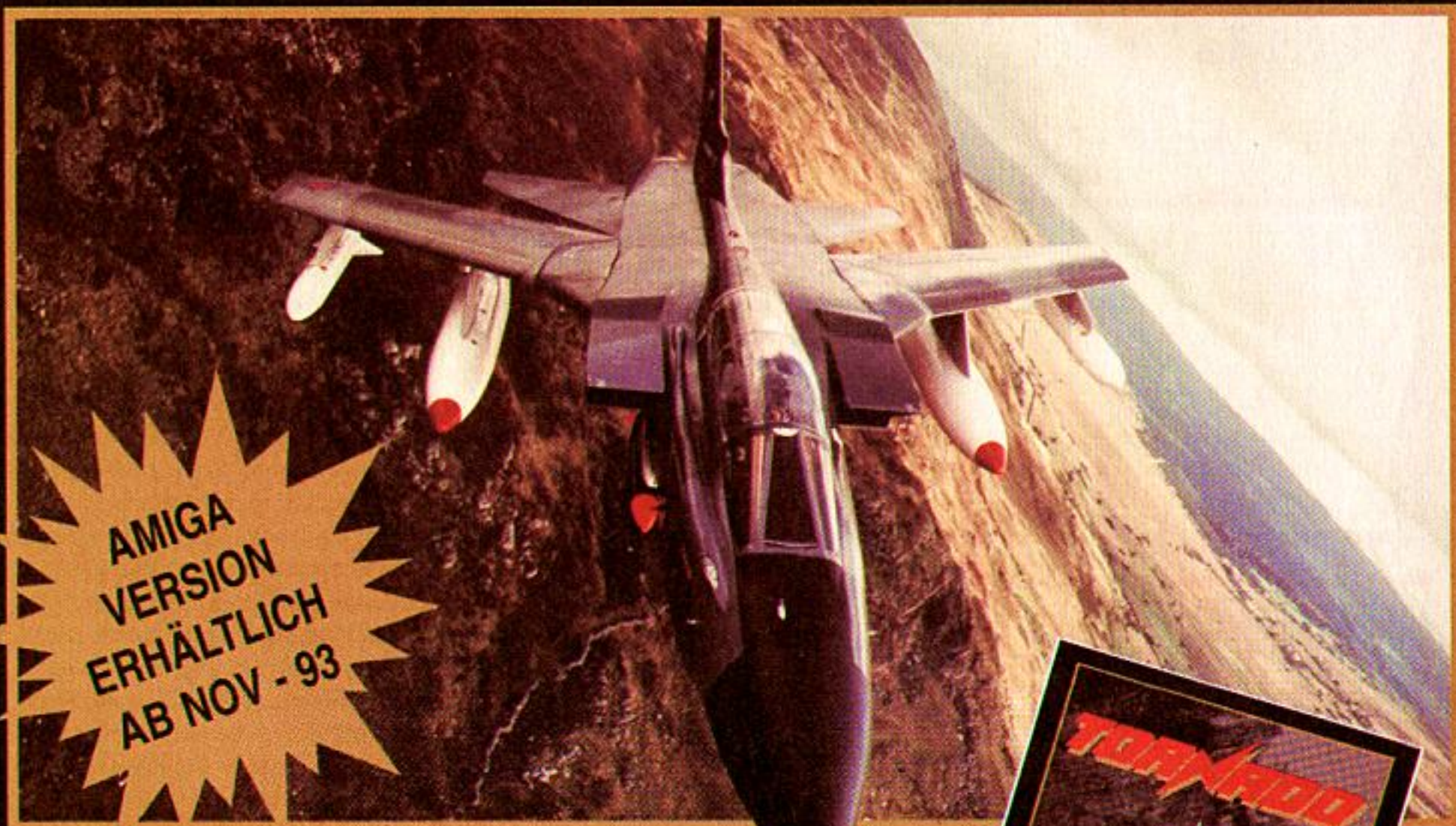
schlossen zu BLUE BYTE. Ob THALION weiterhin aufwendige Rollenspiele veröffentlicht, steht somit in den (Bernstein-) Sternen, die Simulationen des „Airbus"-Designers BOPF wird es aber weiterhin geben – ein Helikopter und der Propellerflieger JU-52 stehen bereits auf der digitalen Startrampe.

JOKER-BÜCHER

Aus einer Kooperation mit dem SYBEX VERLAG erwarten Euch in nächster Zeit zwei Joker-Bücher: „Amiga Joker Hits" und „PC Joker Hits" werden Tests der jeweils besten Games aus unseren Magazinen enthalten, wobei das (neue) Fotomaterial und die Texte von uns kommen, während sich Sybex um Druck und Vertrieb kümmert. Voraussichtlich feiern die Bände dann im Joker Shop der kommenden Ausgabe Premiere!

TORNADO

NICHT NUR TRÄUMEN...

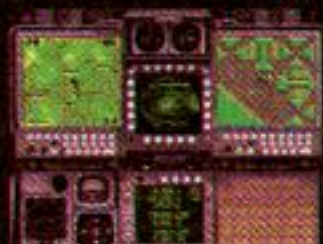
AMIGA VERSION ERHÄLTLICH AB NOV - 93

...SELBER FLIEGEN!

200 Fuß Höhe, 600 Knoten Geschwindigkeit. Sie führen eine Formation von sechs Tornados in ein Abenteuer jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Das Terrainfolgesystem ist eingeschaltet, die Mission bis ins letzte Detail geplant. Sie brauchen ein sekundengenaues Timing, um einen synchronisierten Angriff mit chirurgischer Präzision einzuleiten.

Erleben Sie, was es heißt, einen Tornado zu fliegen. Stehen Sie die Abenteuer allein durch, oder nehmen Sie eine ganze Staffel mit in den Einsatz, es ist Ihre Entscheidung.

- Umfangreiche Aufgabenstellung, vom Simulatortraining bis zur Multi-Missions Kampagne
- Extrem detaillierte Landschaftsgrafik
- Unglaublich Realismus
- Missionen sind zu jeder Tages- und Nachtzeit unter allen Wetterbedingungen möglich
- 2 Spieler Head-to-Head Kampfoption

Piloten Cockpit

Atemberaubende Details

Navigator Cockpit

Anspruchsvolle Missionsvorbereitung

Aufregende Missionen

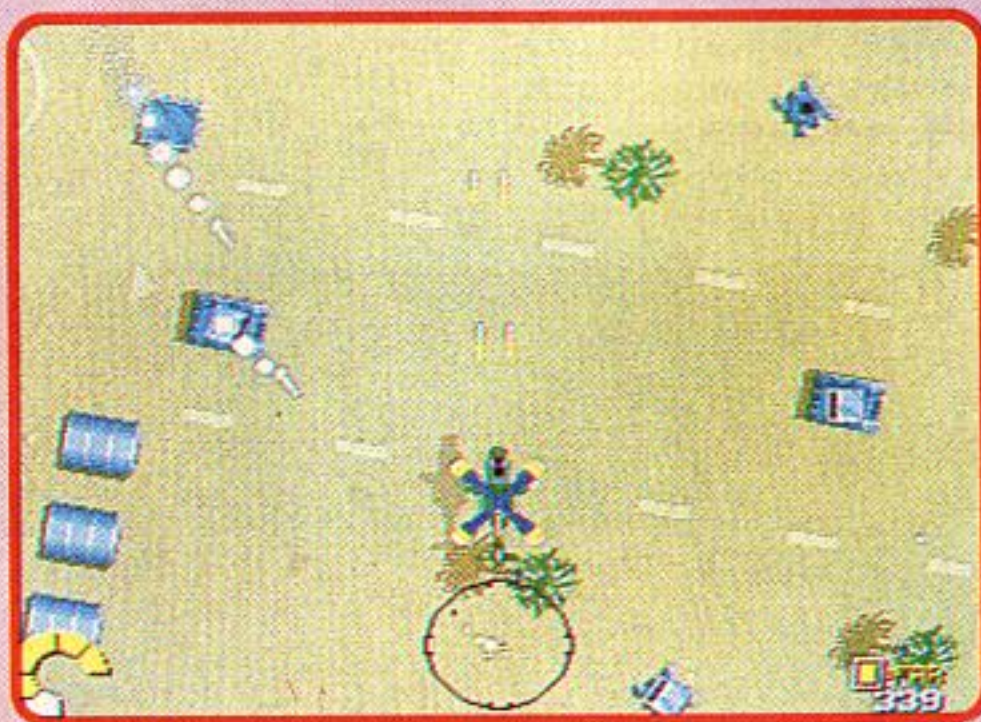
Erhältlich für
CD ROM
IBM PC
AMIGA

Digital Integration Limited, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey GU15 3AJ. England.

Hand aufs Herz: Selbst der ärgste Konsolen-Feind hat doch schon mal die phantastischen Rotiereffekte des 3D-Chips im Super Nintendo bewundert, oder? Mindscape will nun zeigen, daß der Amiga Vergleichbares kann!

Mit dem neuen Actiongame wagen sich die Programmierer von Vision Software somit an eine beachtliche Technik-Hürde: Zwar wurden am Amiga schon öfter komplette Spielfelder rotiert (z.B. bei „Bob's Bad Day"), doch oft genug verschlingen solche Optik-Schmankerl derart viel Rechenleistung, daß für ausgefeiltes Gameplay dann kein Platz mehr bleibt. Hier sollen aber Technik und Inhalt stimmen; was nach unserem Vorabdemo zu urteilen durchaus gelingen könnte: Frei nach Electronic Arts' kriegerischer Helihatz „Desert Strike" steuert der Spieler in Seek & Destroy einen Hubschrauber über aus der Draufsicht gezeigte Landschaften, um allerlei gefährliche Missionen zu erfüllen. Mal soll eine Geisel befreit werden, dann gilt es, tief in das Feindgebiet vorzudringen und versteckte Bodeneinrichtungen zu finden bzw. zu zerstören. Gründe genug also, um mit heulenden Rotoren über den Screen zu jagen und per MG, Raketen oder Napalmbomben alles plattzumachen, was nicht niet- und nagelfest ist – zugegebenermaßen nicht gerade die feinste Art der Konfliktlösung, aber eben ungeheuer unterhaltsam...

Klaro, daß schon die Demo-Gegnerschaft mit stationären und beweglichen SAM-Stationen, Panzern und Flugzeugen dagegenhält, in der Endversion des Spiels soll noch viel, viel mehr Feindmaterial herumschwirren. Neben den hier abgebildeten Wüstenkämpfen werden dann auch noch weitere Szenarien anstehen, etwa Auseinandersetzungen im Dschungel. Freilich ist allerorten nicht der Ballerfinger allein gefragt, bei der Wahl der Waffen und der Flugroute kommt auch etwas strategisches Feingefühl zum Einsatz, schon weil Sprit und Munition nur limitiert an Bord sind. Aber auch dieses Problem läßt sich unterwegs mit Gewalt lösen, denn durch Abschuß von Lagerhallen kommen Benzinfässer und Munitionsgürtel zum Vorschein, mit denen sich die Vorräte ergänzen lassen.

Das Gameplay wird also launig, aber nicht unbedingt originell ausfallen; dafür ist mehr die Präsentation zuständig: Den Funkverkehr zwischen Basis und Heli wickelt man in glasklarer Sprachausgabe ab, und Optikgags wie Abgasfahnen hinter Zielsuchraketen oder Rauchwölkchen angeschossener Maschinen darf man gleich massenhaft erwarten. Nicht zu vergessen die eingangs erwähnte und wirklich atemberaubende Art, wie die Landschaft hier um den (in der Mitte quasi fest installierten) Hubschrauber rotiert – so was hat man am Amiga bislang noch nicht gesehen! Da selbst die Bildschirmfotos das nur unzureichend demonstrieren können, werden wir die Grafikfans wohl auf nächsten Monat vertrösten müssen, wenn die Endversion in den Shops und der endgültige Test im Joker landet. (rl)

Zwar bekommt man es beim neuesten Genremix aus Österreich nicht mit einer Umsetzung des gleichnamigen Kinoklassikers zu tun, aber Paul Newman, Robert Redford und andere Quasi-Ganoven hätten trotzdem ihre Freude daran!

PREVIEW

Die Alpensoftler von NEO jodeln den Spieler hier nämlich ins London der 50er Jahre, wo mit Matt Stuvesunt einer der unbekanntesten Gangster jenseits von Hollywood wartet. Damit das nicht ewig so bleibt, soll man den sympathischen Gesetzesbrecher nun durch eine originelle Melange aus Adventure, Rollenspiel und „Einbrecher-Simulation" begleiten. Klar, daß etwa ein erfolgreicher Bruch einiger Vorarbeiten bedarf – man muß das Zielobjekt ausbaldowern, sich mit Informanten treffen und nicht zuletzt ein paar Kollegen anheuern, denn wer alles allein machen will, wird nie über Tante Emmas Kiosk hinauskommen...

Diese Spielphase im Stil opulenter Grafikadventures bietet viel stimmungsvolle Optik mit allerlei Animationen, dazu zählt auch das Organisieren der Ausrüstung, zu der u.a. ein Fluchtauto mit Umspritz-Option gehört. Übrigens sind hier sämtliche Wagen genau wie die etwa 40 allgemeinen Örtlichkeiten (z.B. Hotels, Bars oder Bahnhöfe) originalgetreu recherchiert. Ja, bei den über 20 potentiellen „Tatorten" wurden, soweit verfügbar, sogar die echten Grundrisse verwendet, und sobald man sich einen solchen Plan aus Gesprächen und eigenen Beobachtungen erarbeitet hat (wobei der Rechner die Infos per Automapping selbständig zusammenbastelt), geht's mit der Planungsphase weiter: Nun steuert der Boß vor dem Screen seine Männer aus der Vogelperspektive über den Gebäudeplan, und zwar genau so, wie er sich den späteren Ablauf denkt. Auf diese Weise kann sekundengenau ausgetüftelt werden, wer was wann macht; dann wird die Chose abgespeichert, um schließlich bei der eigentlichen Ausführung als eine Art selbstlaufendes Demo über den Schirm zu flimmern. Natürlich kann es dabei zu unvorhergesehenen Ereignissen kommen, und solltet Ihr schlampig gekundschaftet haben, mag Euch vielleicht gar eine Wand den Weg versperren, wo Ihr freie Fahrt für freie Banditen vermutet hattet. Aus diesem Grunde kann man im „Demo" jederzeit noch korrigierend eingreifen, doch handelt es sich dann halt nicht mehr um eine risikolose Trokken-Übung, weshalb Dilettanten ihre Luft bald in gesiebter Form atmen werden.

Die Spezialversion für den A1200

Trotz der freien Wahl seiner Ziele und Methoden werden dem Spieler von der Story zu bestimmten Zeiten bestimmte Aktionen nahegelegt; etwa, daß der Raub der Kronjuwelen die Krönung jeder Ganovenkarriere ist. Das klingt nicht nur hier gut, das wird auch vor dem Monitor gut klingen, denn nach bester Firmentradition wollen die NEOlogen nicht weniger als 30 feine Musikstücke in ihrem Krimi unterbringen. Legt Euch also schon mal auf die Lauer, im Februar soll die Sache steigen – und zwar auf Normal- und AGA-Amigas ebenso wie am CD[32]! (jn)

NEUES VON SOFTWARE 2000

Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch sollen demnächst drei neue Games der jetzt in Eutin beheimateten Softwareköche kommen – wir haben für Euch die Vorkoster gespielt!

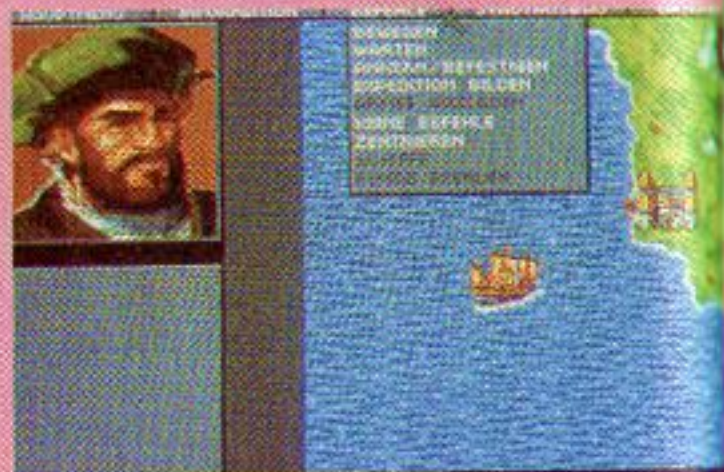
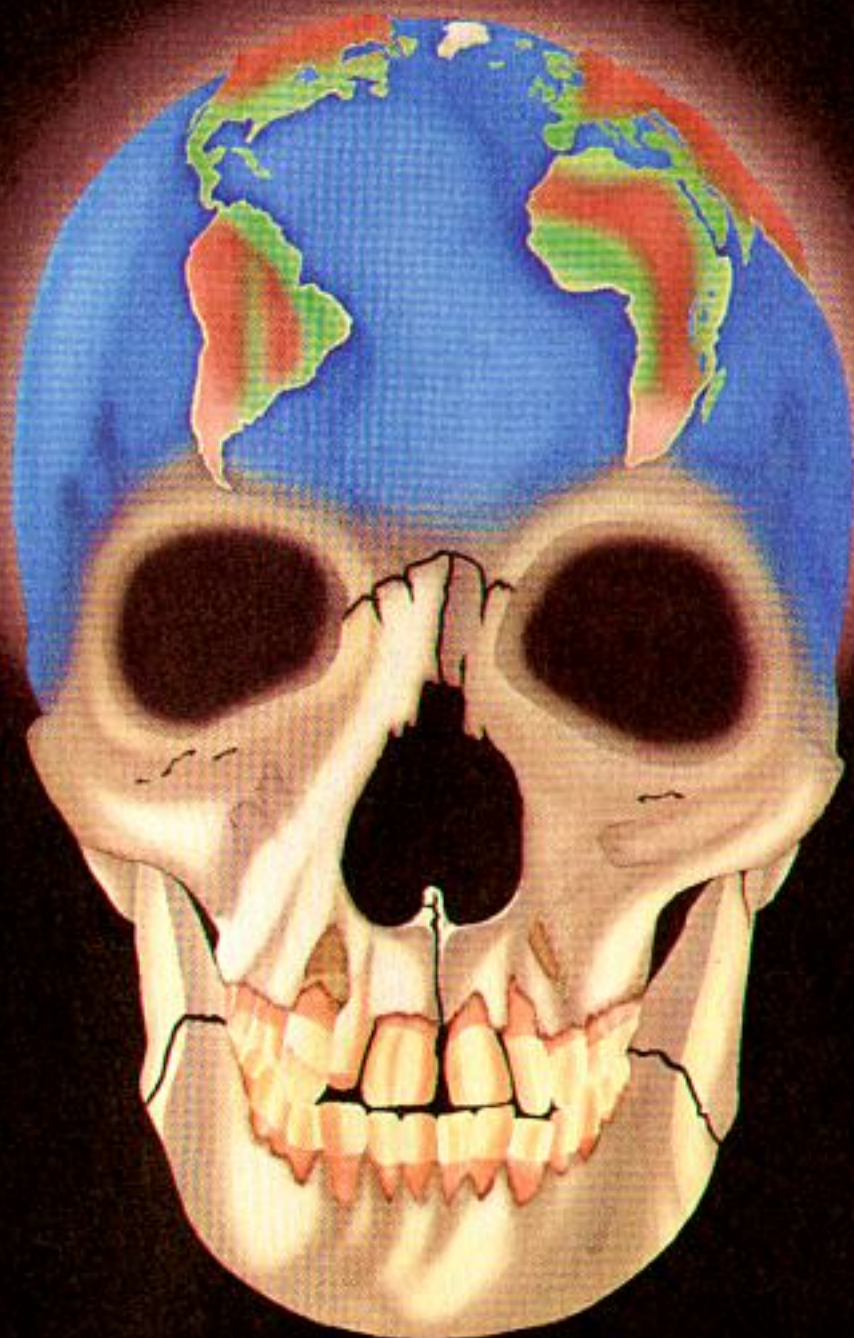
DIE HÖHLENWELT

Die Weltenschmiede um Harald Evers hat sich mit stimmungsvollen Adventures („Das Stundenglas", „Die Kathedrale", „Hexuma") einen Namen gemacht, für grafische Pracht waren die Produkte des Teams hingegen nicht berühmt. Das könnte sich bei diesem Fantasy-Abenteuer schlagartig ändern, denn die Optik und die (Icon-) Steuerung lassen sich am ehesten mit den Games von Sierra vergleichen. Die Story knüpft an „Hexuma" an; als Held fungiert der Raumpilot Eric, der nach seiner Notlandung auf einem fremden Planeten ein Höhlensystem entdeckt, in dem es riesige Wasserfälle, Urwälder, Flugdrachen, von bösen Besatzern unterjochte Bewohner, Rebellen und schöne Frauen gibt. Natürlich will und darf er das alles näher kennenlernen, auch wenn er zur Begrüßung erst mal ins Gefängnis geworfen wird. Für Liebe, Drama und spannende Flugsequenzen auf einem Saurierrücken wäre also gesorgt – voraussichtlich ab Februar.

PIZZA CONNECTION

Parallel dazu soll diese Wirtschaftssimulation für maximal acht Pizzabäcker aufmachen, bei der die Kontrahenten jeweils eine Restaurantkette aus dem Boden stampfen müssen, welche sich durch zehn europäische Großstädte zieht. Dafür mietet man zunächst ein entsprechendes Etablissement an und beglückt die Zulieferindustrie mit Aufträgen für das Mobiliar und die benötigten Lebensmittel. Die Speisekarte kann sowohl mit klassischen Teigfladen als auch mit eigenen Kreationen bestückt werden, man muß dabei bloß den örtlichen Kundengeschmack treffen. Ist das gelungen, steht der Eröffnung der nächsten Filiale nichts mehr im Wege, vielleicht schon in einer etwas besseren Gegend. Zu den zahlreichen Optionen gehören auch drei verschiedene Spielmodi, außerdem gibt's viele schöne Bilder und eine gelungene Maussteuerung – wovon sich Neuabonnenten in dieser Ausgabe anhand eines spielbaren Gratis-Demos überzeugen können.

CHRISTOPH KOLUMBUS

In den nächsten Wochen müßte auch dieses historische Strategical mit Handelselementen in Sicht kommen: Bis zu vier Spieler schlüpfen in die Rolle des Titelhelden oder anderer Geschichtsgrößen und gehen auf Entdeckungsreise, nachdem sie ihr Schiff via Pulldownmenü mit Besatzung, Proviant etc. ausstaffiert haben. Auf der bei jedem Spielstart neu generierten, scrollbaren Karte ist à la „Civilization" nur das bereits erkundete Meeresgebiet bzw. Land zu sehen. Wenn man eine bisher unbekannte Welt gefunden hat, werden Expeditionstrupps gebildet, Dörfer erobert, Missionen aufgebaut, Siedler aufgetan, Plantagen bewirtschaftet und und und. Die Ernte schippert zurück nach Europa, den erzielten Gewinn steckt man gleich wieder in seine Flotte. Mehr über das üppig präsentierte Kolonialepos, sobald das fertige Testmuster im Redaktionshafen ankert! (md)

MORTAL KOMBAT

Während sich U.S. Golds kunstvoll gezeichnete Straßenkämpfer längst zum Amiga durchgeprügelt haben, tauchen ihre digitalisierten Kollegen hier erst jetzt auf – aber sonst schenken sie der Konkurrenz nichts!

Obwohl die Packungswerbung das Gegenteil behauptet, steckt in dieser Version *nicht* die ganze fernöstliche „Blutalität" des Arcade-Automaten – kein spritzender Lebenssaft mehr, und auch die sogenannten Fatality Moves wurden leicht entschärft. Ansonsten blieb das Gameplay aber von der Schere des Zensors verschont…

Zuerst steht ein Besuch im Optionsmenü an, wo man sich sämtliche Musikstücke und Soundeffekte anhören kann und den Schwierigkeitsgrad sowie die Anzahl der Continues festlegen darf. Anschließend bestimmt man unter sieben Haudraufs seinen Wunschkämpfer, neben den regulären Fußtritten und Faustschlägen haben alle eine ganze Reihe von speziellen Fähigkeiten im Repertoire: Da wird mit Feuerbällen, Blitzen oder Plasmaringen angegriffen, manche der Recken können sich verdoppeln, durch die Luft fliegen oder ihren eingebauten Teleporter benutzen. Natürlich kann man auch gegen einen menschlichen Freund antreten, der Gewinner wird dann automatisch für das Turnier angemeldet.

Um zu gewinnen, muß man seine Gegner zweimal zu Boden schicken oder wenigstens am Ende des Zeitlimits die meiste Energie auf dem Konto haben. Ist man mit allen Kontrahenten durch, folgt der Kampf gegen das eigene Spiegelbild, dann kommen drei Runden mit zwei wahllos herausgepickten Gegnern und schließlich der Fight gegen den vierarmigen Riesen Goro. Wer seine Knochen jetzt immer noch ohne fremde Hilfe aus der Arena schleppt, wird vom halbgöttlichen Obermotz Shang Tsung in die Mangel genommen: Er nimmt Gestalt und Fähigkeiten jeder beliebigen Figur an und wirft mit Spezialschlägen und Waffen nur so um sich! Außerdem gibt es noch den grünen Ninja, der sporadisch auf dem Screen erscheint und den Spieler zum Kräftemessen herausfordert; last not least darf man in kleinen Zwischensequenzen durch heftiges Stick-Rütteln allerlei Holz- und Steinblöcke zertrümmern.

Selbst auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe läßt sich die Digi-Konkurrenz nur mit viel Geschick niederringen – sinkt man selbst auf die Matte und muß deshalb ein Continue verbraten, darf man bei der Gelegenheit auch gleich seinen Helden austauschen. An der Steuerung ist jedoch überhaupt nichts auszusetzen, zumal auch Zwei-Button-Sticks unterstützt werden. Die sechs soft scrollenden Hintergründe (Gruft, Höhle, Palast, Garten etc.) sind nicht ganz so bunt, wie man's vom Automaten her kennt, die fließende Animation der digitalisierten Schläger hat man dagegen absolut originalgetreu hingekriegt, und die knackige Soundkulisse geht ebenfalls in Ordnung.

Der Todes-Kampf steht den Helden der Straße somit in nichts nach – Neuerungen darf man demgegenüber freilich auch keine erwarten. Aber was der Spielhalle und den Konsolen recht ist, kann der „Freundin" schließlich nur billig sein, oder? (rf)

MORTAL KOMBAT
(ACCLAIM)
PRÜGEL-TURNIER

79%
„SCHLAGKRÄFTIG"

GRAFIK	79%
ANIMATION	82%
MUSIK	78%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	78%
VARIABEL: 6 STUFEN	
PREIS	DM 79,-DM
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

ER IST ZURÜCK!...
ZOOL 2™
ZOOL und seine fabelhafte Begleiterin ZOOZ stehen in dieser allerneuesten PLATTFORM ARKADE ACTION Fortsetzung einer Herausforderung gegenüber, die die Knie der härtesten Ninjas schlottern ließe. KROOL und sein Komplize MENTAL BLOCK sind wieder einmal darauf aus, alle Phantasie von der Erdoberfläche zu löschen. Spielen Sie ZOOL oder ZOOZ und kämpfen Sie sich durch sechs massive Niveaus dieses höchst variierenden und vergnüglichen Spiels. Und treffen Sie ZOON, einen zweiköpfigen außerirdischen Hund, ein Kopf ein Dummkopf, der andere sehr intelligent.
"Die klassische Fortsetzung des erfolgreichen Amiga-Spiels von 1992."
Erhältlich für: Amiga/A1200
GREMLIN®
a different kind of animal
...und diesmal ist er nicht allein!
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD . CARVER HOUSE 2-4 CARVER STREET SHEFFIELD S1 4FS . TEL 0742 753423
ZOOL © 1993 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. WARENZEICHEN ANGEMELDET. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Vor gut einem Jahr hüpfte Gremlins Plattform-Ninja aus der „n-ten" Dimension erstmals auf den Amiga – vom zweiten Dimensionssprung hat die kämpferische Ameise nun Verstärkung mitgebracht!

Am Grundrezept des erfolgreichen Hüpf-Cocktails mochte Gremlin nicht rütteln, aber immerhin sorgt nun ein neuer Bösewicht für Streß: Der fiese Krool will alle Phantasie des Universums auslöschen! Grund genug für Zool & Co., in altbewährter Manier durch megabunte Comic-Landschaften zu sprinten, tonnenweise Boni aufzusammeln und Krools herzig gezeichneten Schergen per Wurfstern die Meinung zu geigen. Und wie könnte es anders sein, natürlich prangt auch diesmal wieder das Logo des Süßigkeiten-Herstellers und Sponsors Chupa Chup am Cover der mit Zool-Postkarten, Poster, Aufkleber und Lutscher gefüllten Pakkung.
Die neueste Neuerung ist also Zools Freundin Zooz, die alternativ über die Plattformen turnt – der Zwei-Spieler-Modus erlaubt es nur, hintereinander anzutreten. Das interdimensionale Hüpf-Girl unterscheidet sich aber nicht allein optisch von seinem männlichen Pendant, es hat auch einen individuellen Wirbelkick im Repertoire, mit dem es mühelos poröse Steinmauern durchbrechen kann. Zool hingegen ist der bessere Springer und Klettermaxe, manche Orte (zumeist Bonusräume) sind somit nur jeweils einem der beiden Charaktere zugänglich. Zool wie Zooz bezwingen ihre Gegnerschaft auch mal durch gekonnte Jumps auf den Kopf, Sammelextras für Smartbomben, frische Energiereserven oder Schutzschilde bringen zusätzlich Hilfe.
Die Landschaften sind bei alledem deutlich pfiffiger gestaltet als beim Vorgänger: Es gibt komplette Bonuslevels, die Hintergründe sind teilweise animiert, und manche der Endgegner kommen richtig originell daher, während Spiegeleier-Katapulte, Flipper und Bumper, unsichtbare Plattformen oder dicke Laserbündel, auf denen man hin- und herspazieren kann, für Abwechslung sorgen. Auch an kleine, feine Details wurde gedacht, beispielsweise weist ein Pfeil den Weg zum Levelausgang. Weniger schön sind dagegen die fehlenden Levelcodes und die oft unfairen Gegnerattacken, zudem kann man an manchen Stellen nur ins Leere springen und das Beste hoffen – wie gut, daß man nach dem Exitus bloß bis zur letzten Wegmarkierung zurückmarschieren muß.
Hinzu kommen Probleme beim Diskhandling: Die häufigen Nachladepausen sind lästig, und die Zweitfloppy wird kurioserweise zwar angesprochen (der Motor beginnt zu laufen), aber nicht wirklich unterstützt, so daß gelegentliche Diskwechsel nicht ausbleiben. Dem gegenüber steht eine detaillierte Grafik mit butterweichem Scrolling in alle Richtungen; bei der geplanten Version für den 1200er sollte dann selbst das leichte Ruckeln der Sprites kein Thema mehr sein. Außerdem hat man die Wahl zwischen gleichermaßen gelungenen Sound-FX und Musikstücken. Trotz der kleinen Macken kann man Zool 2 also ein gutes Zeugnis ausstellen, denn der neue Plattform-Held zählt auf alle Fälle zu den originelleren Vertretern seiner derzeit so weitverbreiteten Art! (rl)

ZOOL 2
(GREMLIN)
JUMP & FUN

80%
„FLOTTER HÜPFER"

GRAFIK	84%
ANIMATION	84%
MUSIK	82%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	78%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Genesia

Baukasten für Götter

Außen hui...

...innen ui!

Die eigentlich schon längst wieder abgeebbte Welle von göttlichen Weltensimulationen à la „Populous" haben „Die Siedler" erst kürzlich wiederbelebt – jetzt will Mindscape noch eins draufsetzen!

Die Götter müssen hier zwar nicht verrückt sein, aber daß sie ziemlich sauer wurden, als ein liebeskranker Prinz die sieben heiligen Juwelen mopste, um damit bei seiner Angebeteten Eindruck zu schinden, ist schon irgendwie verständlich – in ihrem Zorn legten sie gleich das ganze Prinzenland in Schutt und Asche. Inzwischen sind etliche Jahrhunderte vergangen, und drei menschlich oder elektronisch gesteuerte Blaublüter machen sich daran, das verwüstete Land wieder aufzubauen und gleichzeitig die verschollenen Klunker zu suchen.

Dazu müssen sie auf einer von insgesamt vier Landkarten unter Zeitdruck ein voll funktionsfähiges Königreich auf die Beine stellen, wofür ihnen jeweils ein Bonsai-Volksstamm von (anfänglich) vier Leuten zur Verfügung steht. Die Kerle können diverse Berufe ergreifen, wobei zu Beginn der Entwicklung vornehmlich Bauern, Holzfäller, Schreiner, Architekten und dergleichen handfeste Proffessionen mehr gefragt sind. Während die Jahreszeiten langsam wechseln, erteilt man ihnen via Maus und Icons seine Befehle, um erst mal die Grundversorgung der Bevölkerung mit Brunnen, Lebensmitteln und Wohngelegenheiten sicherzustellen. Im weiteren Verlauf schlägt dann auch die Stunde der Ingenieure, Erfinder, Ärzte und Feuerwehrleute, da das junge Gemeinwesen ständig komplexer und zudem gelegentlich von Seuchen, Naturkatastrophen und anderen Schicksalsschlägen heimgesucht wird. Außerdem sollte man beizeiten an die Errichtung von Tempeln, Schlössern, Kneipen und Finanzämtern denken, damit man sein Volk per Religion, Steuerschraube und abendlicher Belustigung unter Kontrolle halten kann. Sollte dessen Motivation nämlich zu stark absinken, ist's Essig mit dem Fortschritt!

Selbstverständlich herrscht in der Staatskasse praktisch immer Ebbe, so daß man kaum an der Erschließung von Handelsrouten und der Ausrüstung von Karawanen vorbeikommt. Erfahrungsgemäß ist zwar nicht mal der ärgste Feind einem guten Geschäft abgeneigt, trotzdem freut sich die Händlerkaste über die zusätzliche Absicherung durch einen zeitweiligen Nichtangriffspakt. Aber weil sich die Nachbarn früher oder später doch unangenehm bemerkbar machen, sind solide Befestigungsanlagen, Kanonen, eine einsatzbereite Schiffsflotte, bombige Fesselballons und ein stehendes Heer nie verkehrt. Und das Militär braucht man schließlich, um selbst neue Ländereien zu erobern und nach den Juwelen zu suchen, was einem (neben der Vernichtung aller Feinde) auch den Sieg sichert.

Bereits der hübschen Grafik in Iso-3D ist die starke innere Verwandtschaft mit „Populous" deutlich anzumerken. Dazu kommen einzelne Elemente aus „Powermonger", „Rings of Medusa" und sogar ein paar eigenständige Features. Man kann seine Leutchen dabei beobachten, wie sie Bäume fällen, in den Minen arbeiten, die Felder bestellen oder in die Schlacht ziehen; auf dem 1200er gibt's noch mehr Animationen, etwa fallende Blätter im Herbst und

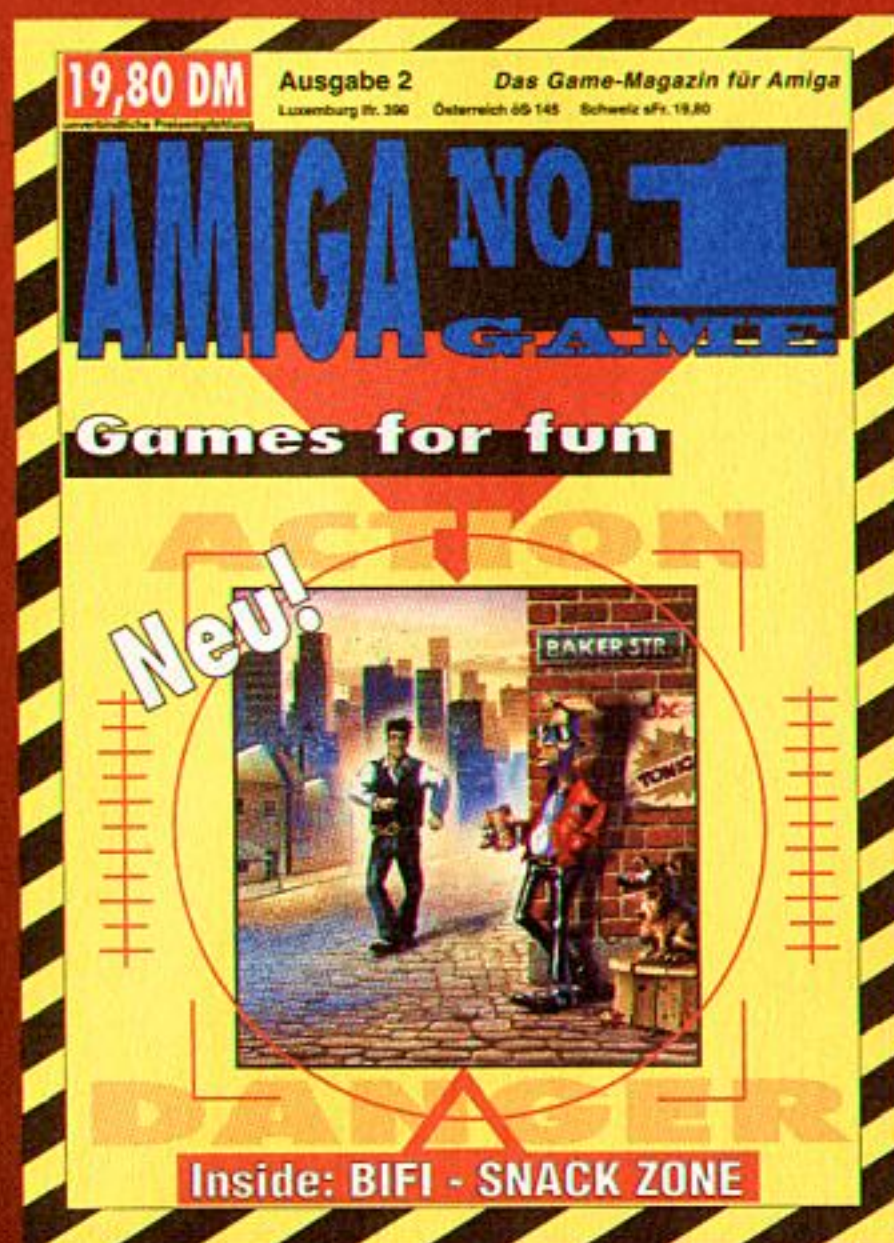
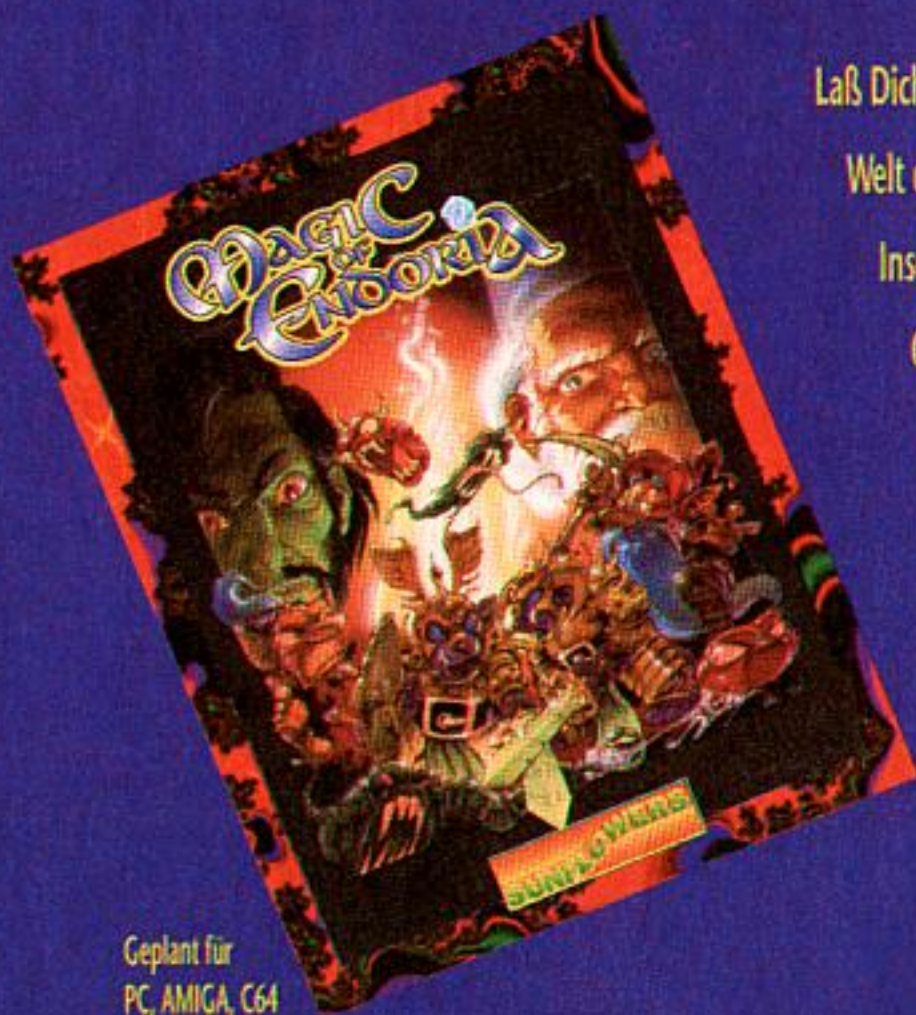
Raffe, schaffe, Häusle baue

Winter vor dem Fenster, Winter vor dem Monitor...

niedliche Schneeflöckchen zur Winterzeit. Auch der Sound ist sehr fein geworden, vor allem die FX mit ihrem Vogelgezwitscher, Froschquaken, Wolfsgeheul und dem pfeifenden Wind erzeugen die richtige Atmosphäre im Ohr. Erste Wolken ziehen bei der gewöhnungsbedürftigen und nicht immer logischen Maussteuerung auf, deren Menüs sich hinter zahlreichen Icons verbergen, die im Stil von „Populous" um den scrollbaren Kartenausschnitt gruppiert wurden. Weitere Menüs finden sich in einigen speziellen Gebäuden (z.B. Tempel), die auf Anklicken auch eine nette isometrische Innenansicht zum Vorschein bringen. Das Gameplay erreicht ebenfalls nicht ganz die Klasse der Vorbilder – besonders die Startphase ist dank des unübersichtlichen Handbuchs recht frustrierend.
Dennoch lohnt hier die Einarbeitung, denn in Genesia steckt mehr, als man nach dem ersten Eindruck vermuten würde. Wer die restlichen Götterdämmerungen schon in- und auswendig kennt, darf seinem Schöpferinstinkt daher ruhig nachgeben und endlich mal wieder eine schöne neue Welt auf die Beine stellen. (mic)

GENESIA
(MINDSCAPE)
WELT-SIMULATION

76% „ERBAULICH"

GRAFIK	77%
ANIMATION	75%
MUSIK	72%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	77%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

MAGIC OF ENDORIA

Geplant für
PC, AMIGA, C64

Laß Dich entführen in die abenteuerliche Welt der Sagen und Legenden! Tief unter der Inselhauptstadt Amran lagert das verschollene Geheimwissen des einst unermeßlich mächtigen Gottes der Endonen unberührt in Kristallräumen. Immer auf der Hut vor dem Rivalen sind zwei mächtige Zauberer auf der Suche nach Splittern des Kristalls des Wissens. Schlüpfe in die Rolle eines dieser Zauberer, leite und organisiere Dutzende unterschiedlicher, herrlich animierter Helfer! Die absolute Herausforderung für anspruchsvolle, findige Strategen!

- *Zwei-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!*
- *Ganze Heerscharen verschiedener animierter Akteure!*
- *Super-Originelle Grafik mit vielen Details!*
- *Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!*
- *Spielstände speicherbar!*

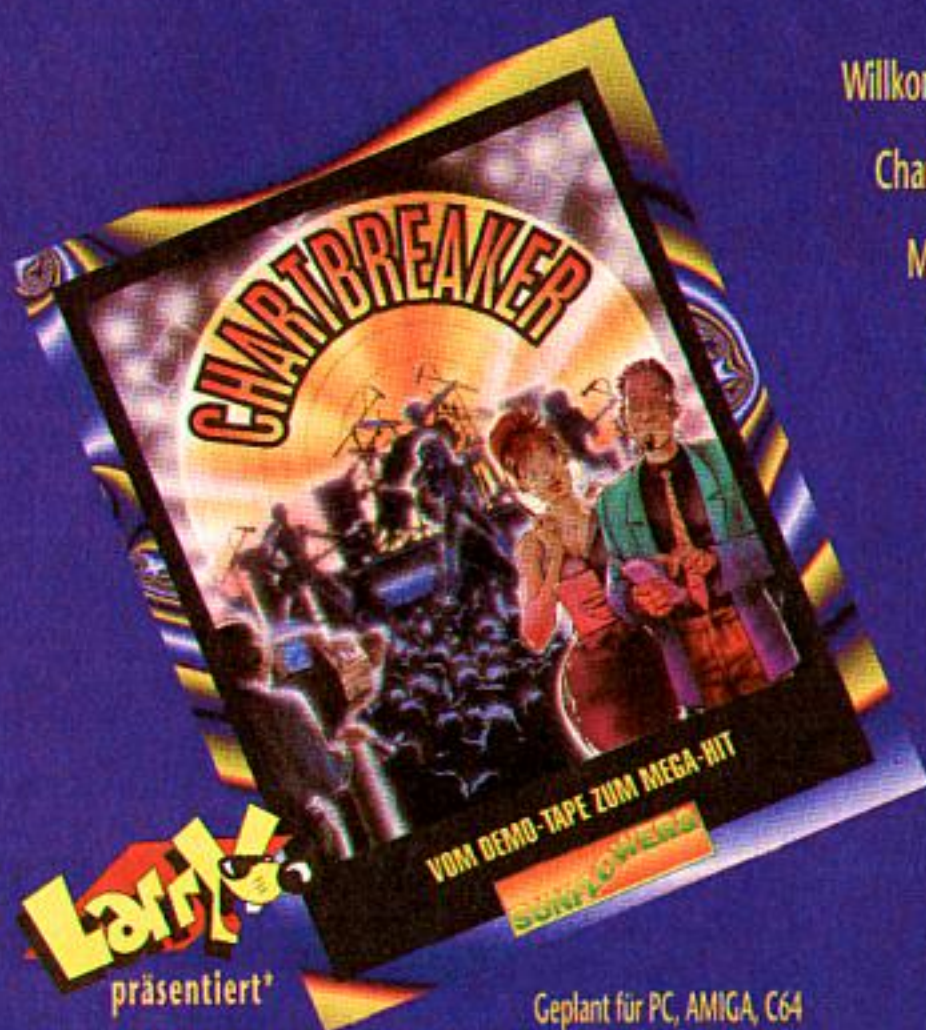
Mit 2-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!

Heerscharen verschiedener Helfer...

...mit unterschiedlichen Aufgaben und Fähigkeiten...

...unterstützen Dich bei der Suche tief im Vulkan!

IM VERTRIEB VON BOMICO

CHARTBREAKER

Geplant für PC, AMIGA, C64

Willkommen im Musik-Business!
Chartbreaker macht Dich zum
Manager einer Newcomer-Band,
der Du zum Mega-Hit verhelfen sollst.
Du checkst TV-Interviews, verhandelst
Plattenverträge und Live-Konzerte!
Die ganz neue Verbindung aus inter-
aktivem Adventure und Wirtschafts-
simulation. Absolute Top-Grafik, hit-
verdächtige Original-Musik, über 40
verschiedene Schauplätze - viele
Stunden Spielspaß!

(* Larry´s neueste Scheibe!)

- *Mega-Schrille Texte aus der Feder eines professionellen Satirikers!*
- *Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!*
- *Über 40 Handlungsorte!*
- *Aufwendigste Irrsinns-Grafik!*
- *Hitverdächtige Original-Musik!*

Entwickelt mit den Profis von SONY MUSIC!

Deine künftigen Stars!

...kein leichter Verhandlungspartner!

Erst mal heißt´s üben, üben, üben...

IM VERTRIEB VON BOMICO

MAILBOX

Als Joker-Redakteur kann man sich an Silvester weder Feuerwerk noch Bleigießen leisten, also behelfen wir uns so: Zuerst wird aus Euren Briefen ein großes Freudenfeuer entzündet, dann fischen wir noch lesbare Fitzel aus der Asche – mit denen schließlich diese Seiten gefüllt werden…

PIXEL-MORD

Immer wieder flammt die Diskussion über Gewaltverherrlichung in Computerspielen auf – letzthin wurde das Thema z.B. in „Focus" und „TV Movie" angeschnitten, und das nicht gerade zum Vorteil unseres Zocker-Rufes. So hieß es etwa in dem Programmblättchen, daß fast jeder Nazi-Games im Regal habe, vor allem die Jüngeren seien sehr stark davon betroffen. Also, ich habe keins dieser Drecksspiele, das gleiche gilt für meinen Bekanntenkreis!
Oder sollte ich etwa dennoch der Gewaltverherrlichung huldigen? Wenn ich etwa an die 312 Morde an Pixelmännchen denke, die ich beim Spielen von „Wongs" (indiziert) beging? Nein, ich weiß nicht: Ich habe nämlich mal eine Statistik über die „eigenen" Verluste geführt, und das waren immerhin 247 niederschmetternde Gefallene. Meines Erachtens kann man also aus dieser Art von Spielen höchstens lernen, daß es so nicht gehen kann. Im Gegenteil bin ich davon überzeugt, daß Jugendliche durch Computerspiele nicht kriegsgeiler werden, während andersherum viele große „Führer" der Vergangenheit als wahre Kriegs-Fanatiker gelten können, ohne auch nur im entferntesten so etwas wie Computer gekannt zu haben…
stellt Ioannis Nikitopoulos aus Monheim fest.

Wenn Dich die beiden Zeitschriftenartikel schon genervt haben, dann hättest Du erst mal die Fernsehsendungen „Das flackernde Inferno" bzw. „Krieg im Kinderzimmer" sehen sollen! Joe hat sie gesehen, war geradezu entnervt und hat seinem Unmut in den aktuellen Seitenhieben Luft gemacht – solltest Du unbedingt lesen.

PRINZIP HOFFNUNG

1) Vor sage und schreibe vier Monaten schickte ich Euch ein einmalig schönes gezeichnetes Bild. Doch keine Reaktion in der Joker-Galerie, außer daß deren Niveau deutlich gesunken ist. Was ist los? Nehmt Ihr nur noch Computergrafiken an? Hätte ich es Euch nicht schenken dürfen? Muß ich auf jeden Fall einen Freiumschlag mitschicken, damit es abgedruckt werden kann? Oder reicht es einfach nicht, wenn ein Picture gut ist? Wartet nur, ich schicke Euch diese und andere Zeichnungen so lange zu, bis sich zeigt, wer den längeren Atem hat!
2) Wann kommen endlich die Mission-Disks von „Wing Commander"? Und wird es je eine Umsetzung von „Burning Steel" geben?
3) Ist „X-Wing" auf dem Amiga technisch machbar, oder wird es ein PC-Spiel bleiben?
4) Warum hattet Ihr in den letzten sechs Ausgaben eigentlich hauptsächlich Plattform-Games im Test? Wird der Amiga von den Herstellern etwa zum Konsolendasein verurteilt?
fürchtet Marius Tergmann aus Lohr/Main.

1) Unsere Kunstsachverständigen der Joker Galerie arbeiten so: Zunächst werden die Einsendungen gesammelt, dann vielleicht noch mal fürs nächste Heft aufbewahrt und schließlich für eventuelle Absagen nochmals gesammelt. Vier Monate ist aber trotz aller Sammelei viel zu lang – vielleicht war Dein Absender nicht zu entziffern, vielleicht hat die Post gestreikt, vielleicht hast Du inzwischen längst Nachricht bekommen, vielleicht...
2) Die Zusatzmissionen für Amiga-Flügelkommandanten sind zwar angekündigt, jedoch hat man sich bei Origin offensichtlich erst mal auf die 1200er-Version des Hauptprogramms konzentriert. Was den „Stahlbrand" betrifft, so gilt das Prinzip Hoffnung.
3) Am A1200 und vor allem am CD³² darf man sich auf „X-Wing" theoretisch durchaus Hoffnungen machen, am 500er kann man's wohl vergessen.
4) Getestet wird, was auf den (Schreib-) Tisch kommt! Aber auch für uns wird der Begriff „Plattform" langsam aber sicher zum Reizwort…

ENT ODER WEDER?

Seit einiger Zeit schon quält mich die entscheidende Frage: CD³² oder A1200? Einerseits möchte ich nicht auf die Vorzüge eines Computers verzichten, lege aber dennoch Wert auf bestmögliche Spielbarkeit. Wird bei einer Konsole wie dem CD³² nicht die Peripherie etwas teuer? Verlieren auf den 1200er konvertierte CD-Games an Geschwindigkeit oder Spielbarkeit? Wird das CD-Laufwerk des 1200ers mit CD³²-Schillerscheiben zurechtkommen?
schwankt Peter Theobald aus Hochdorf.

Der preiswerteste Weg zum „konsolidierten" Amiga dürfte ein 1200er mit CD-ROM sein, zumal keine Unterschiede bei der Spielbarkeit zu erwarten sind. Aber solange weder die Silberschleuder noch ein Keyboard etc. für das CD³² am Markt sind, können wir auch nur unsere Kristallkugel befragen.

DER LAUF DER DINGE

Da gibt es eine Sache, die ich absolut nicht raffe: Als stolzer Besitzer eines 1200ers interessieren mich natürlich die Specials über Commos Sprößling sehr, und Eure A1200-Game-checklisten sind mir eine große Hilfe beim Einkauf von älterer Soft. Allerdings ist mir aufgefallen, daß man sich nur teilweise darauf verlassen kann – „Fire & Ice" rangierte nämlich beispielsweise unter den Verweigerern; bei mir läuft das Game mit „disable CPU cache" dagegen einwandfrei. Dasselbe mit „Alien Breed" und „James Pond"; was sagt Ihr dazu? Oder habe ich gar einen anderen 1200er?
überlegt Uwe Solle aus Bad Honnef.

Für vereinzelte Abweichungen von unseren Listen kann es natürlich jede Menge Gründe geben: Erst mal beruhen sie teilweise auf Herstellerangaben, und daß die nicht immer zuverlässig sind, dürfte hinlänglich bekannt sein. Dann mag es ja durchaus sein, daß Du eine andere Version eines Games besitzt als wir; zudem ergeben sich manche Probleme erst im Spielverlauf – falls Du es nur mal kurz angetestet hast, muß das somit nicht unbedingt viel heißen. Und schließlich könnten wir auch mal gepatzt haben, aber wer glaubt denn an so was?!

ALLE WEGE FÜHREN NACH ROM?

Wenn ich mir ein Spiel kaufe, rege ich mich jedesmal darüber auf, daß andere es als Raubkopie bekommen können, ohne mehr als einen Hosenknopf dafür zu bezahlen! Ich denke, das CD-ROM für den A500 könnte da Abhilfe schaffen – so ein Teil kostet bloß noch gut 200,- DM, und jeder User, der etwas auf sich hält, sollte hier zuschlagen. Es ist billiger als eine Festplatte, Sound und Grafiken könnten endlich soviel MB verschlingen, wie sie wollten, und die Spiele wären allein schon vom Umfang her praktisch unkopierbar. Kurzum: Alle wären glücklich, abgesehen von den Raubkopierern...
glaubt Rainer Poser aus Mannheim.

Es bricht uns schier das Herz, aber einer muß es Dir ja sagen: Ein CD-ROM für den 500er ist praktisch zum Fenster hinausgeworfenes Geld, weil so gut wie keine Soft dafür produziert wird. Beim mit dem CD^{32} kompatiblen CD-RÖMer für den A1200 liegst Du hingegen mit Deiner Theorie nicht so verkehrt, das Gerät soll ja demnächst für rund 400 Märker erhältlich sein.

SAVE OUR SOULS

Daß das CD^{32} ein gewaltiger Erfolg werden wird, ist ja völlig klar; klar ist auch, daß ich mir so ein Teil kaufen würde, wenn da nicht eine Unklarheit im Wege herumstünde. Ich frage mich nämlich, wie bei gewissen Games die Spielstände gespeichert werden sollen – man denke bloß an die Charaktermerkmale bei Rollis. Beispielsweise schreibt Ihr zwar im Kurztest zu „Whale's Voyage", daß der Umgang mit den Speicherständen genial gelöst worden sei, aber Ihr sagt nicht, wie denn nun genau.
moniert Sepp Gramann aus Dessau

Um Savestände am CD^{32} festzuhalten, gibt es derzeit prinzipiell drei Möglichkeiten:
A) Man speichert im RAM, doch das hält natürlich nur, solange der Strom nicht abgeschaltet wird.
B) Man speichert im dauerhaften Batteriepuffer, der leider nur wenig Platz hat – bei „Liberation" reicht's gar nur für ein einziges File!
C) Man speichert per Paßwort, das bei vielen Variablen aber recht lang werden kann.
„Whale's Voyage" wurde nun in Spielabschnitte unterteilt, deren relativ kurze Paßcodes zwar alle nötigen Items etc. für den

folgenden Part enthalten, jedoch keine Rücksicht auf die selbstgebastelten Charaktere nehmen; für die Instant-Helden wurde also eine optimale Lösung gefunden. Die optimale Lösung für Dich wäre indessen eine zusätzliche Disk-Floppy für das CD³² – so was soll ja demnächst kommen und wird dann bestimmt auch von vielen Games unterstützt.

SCHILLERNDE AUSSICHTEN

1) Wird es eine „Turrican 3"-Umsetzung für das CD³² geben?
2) Wie stark wird der Preis des CD³² noch sinken?
3) Wie viele Schillerscheiben wird eigentlich ein CD-Video umfassen, und wieviel Märker darf man dann für einen solchen Film berappen?
4) Warum gibt es in vielen Münchner Gameshops nur noch Konsolen- und PC-Futter, aber kaum Vernünftiges für den Amiga? Stirbt die Freundin jetzt doch aus?
grübelt Daniel Zerndl aus Neufinsing.

1) Ist geplant!
2) Offiziell wird der Preis vorläufig wohl nicht mehr sinken, Du solltest also nach Sonderangeboten (etwa bei „Saturn Hansi" oder „Media Murks") Ausschau halten.
3) Ein bis zwei CDs; Kostenpunkt zwischen 40 und 50 Märkern. Mehr darüber im MPEG-Special in dieser Ausgabe.
4) Vielleicht guckst Du nur in den falschen Shops? Immerhin steht der Amiga derzeit ja wirklich gut im Futter, von sterben kann wohl keine Rede mehr sein!

KAUFZWANG

Dem Amiga soll ja angeblich in naher Zukunft die Software-Zufuhr abgeschnitten werden, und das läßt sich am Beispiel von Thalion gut nachvollziehen: Die Jungs produzierten nämlich zwei Games, die darüber entscheiden sollten, ob sie im Amiga-Geschäft bleiben oder auf die DOSen umsatteln. Das eine Programm („Lionheart") war zwar eine wahre Super-Soft, brachte aber trotzdem kaum die Kosten ein. Das andere Spiel („Ambermoon") wird nun alles entscheiden, und ich bitte Euch, das Teil zu kaufen, und nicht nur dieses, sondern überhaupt viele gute Soft. Ansonsten werden wir vielleicht bald auf einige renommierte Hersteller verzichten müssen!
panikt Patrik Sünwoldt aus Jesenwang.

Richtig ist, daß die Hersteller, ob renommiert oder nicht, auf Umsatz angewiesen sind. Richtig ist aber auch, daß sich wirklich gute Soft immer verkauft hat und immer verkaufen wird – insofern schließen wir uns Deinem Aufruf an. Oder sollen etwa wir die gesamte Ambermoon-Produktion aufkaufen? Hey, unsereiner muß schon den Bausparvertrag kündigen, wenn er mal einen zusätzlichen Löffel Zucker in den Kaffee kippen will!

WARUM? DARUM!

Ihr und Eure ewige Diskussion über Raubkopien! Ich kaufe schon seit langem nur noch Originale, und wißt Ihr warum?
1) Wenn Dich nach mehrstündigem Adventure-Zocken plötzlich der Guru angrinst, weil Dein Cracker vergessen hat, alle Nachladesequenzen mit abzuspeichern, dann weißt Du warum!
2) Wenn Du den „Patrizier" 25mal hintereinander neu laden darfst, weil Du kein Handbuch hast und warten mußt, bis die Wappen von Hamburg oder Bremen in der Codeabfrage erscheinen (weil das die einzigen sind, die Du kennst), dann weißt Du warum.
3) Wenn Dir Dein Cracker ein vierminütiges Intro vors Lieb-

lingsgame pflanzt, das nur hochgeistige Jauche enthält und nicht abgebrochen werden kann, dann weißt Du warum!
plaudert Jörg Kretschmann aus Lünen aus dem Nähkästchen.

Dem wäre noch hinzuzufügen: Wenn neue Games (wie letzten Sommer) für den Amiga nur noch spärlich erscheinen, dann weißt Du auch, warum. Und wenn dann irgendwann mal Polizisten und (Staats-) Anwälte bei Dir auf der Matte stehen, dann brauchst Du Dich ebenfalls nicht zu fragen, warum…

UMSATZ DURCH UMSETZUNG

Ich habe neulich mit einem Herrn von Softgold gesprochen, der mir sagte, daß „Day of the Tetacle" hauptsächlich deshalb nicht für den Amiga umgesetzt wird, weil der nur noch in einem Prozent aller USA-Haushalte sein Dasein fristet. Das leuchtet mir auch durchaus ein, aber vollkommen unlogisch finde ich, daß Lucas Arts seine Lizenzen für Amiga-Konvertierungen nicht herausrückt. Da hätten sie doch schnelles Geld verdient, ohne sich groß um irgendwas kümmern zu müssen!
Schön, die am Amiga recht starke Raubkopierer-Szene mag ein weiteres Argument sein, aber „Indy IV" z.B., dessen Umsetzung ja lange genug auf der Kippe stand, hat sich gut verkauft. Ich kenne viele Amiganer, und selbst die hartnäckigsten haben allmählich kapiert, wie es um die „Freundin" steht. Deshalb glaube ich auch, daß sich der Tentakel ebenfalls sehr gut rentieren würden, vermutlich noch mehr als Indy!
Aber es gäbe noch weitere Überlegungen: Beispielsweise macht sich der 1200er mittlerweile ja recht gut, weshalb zumindest eine AGA-Version keine großen Probleme verursachen sollte. Und im Adventure-Bereich ist derzeit eh wenig gute Ware auf dem Markt – die Leute würden sich also ausgehungert auf das Game stürzen…
prophezeit ein anonymer Lucas-Fan aus Brüggen.

Bei uns rennst Du mit Deinen Argumenten offene Türen ein: Immer her mit dem Lucas-Tentakel. Aber wie man weiß, reden auch und gerade die Softwarehäuser viel, wenn der Tag nur lang genug ist – wir sind uns ziemlich sicher, daß irgendwann noch eine Amiga-Version von „Maniac Mansion 2" kommt, und sei es nur wegen des wichtigen, großen und umsatzträchtigen deutschen Marktes!

KASSENSTURZ

Da war ich doch neulich bei Klarstadt und fand die Kasse in der Computerabteilung unbesetzt. Tja, und da lag halt so ein Katalog mit Ein- und Verkaufspreisen für Software herum. Weil kein Mensch kam und das Warten langweilig wurde, habe ich mal reingeschaut – und will hier natürlich lieber keine Zahlen nennen, aber das Doppelte bis Dreifache (und mehr) des Einkaufspreises verlangen diese Kaufhäuser ganz locker, wenn sie den Krempel weiterverscheuern!
Na schön, daß sie billiger einkaufen, ist ja klar, aber daß der Unterschied derart riesig ist, hätte ich nicht gedacht. Kein Wunder, daß Soft so teuer ist: Ist sie nämlich gar nicht, die Einzelhändler sacken das meiste ein! Warum verkaufen die Hersteller eigentlich nicht direkt an den Endverbraucher? Ihnen kann es doch egal sein, ob sie ihre Silberlinge von mir oder von Klaufhof und Bertie kriegen! Ganz davon abgesehen, daß „Ambermoon" für 40,– DM sich mit Sicherheit wesentlich besser verkauft als „Ambermoon" für'n Hunni…
Apropos: Thalion hat mit dem Game doch vorgemacht, daß

MAILBOX

man auch am A500 „herumschrägen" kann – wieso soll denn dann Attics „DSA 2" nicht für den Amiga erscheinen? wundert sich Jochen Lipps aus Rielasingen.

Auch wenn wir ganz Deiner Meinung sind, daß Software oft überteuert angeboten wird, so kommt man doch um folgende Milchmädchenrechnung nicht herum: Große Kaufhausketten nehmen den Herstellern nun mal viel mehr Exemplare ab, als diese im Direktverkauf losschlagen können – daß da ein saftiger „Mengenrabatt" fällig wird, liegt wohl auf der Hand. Was nun Thalions „Ambermoon" betrifft, so lassen sich daraus aus diversen Gründen keine Rückschlüsse auf Attics „DSA 2" ziehen. Einer davon wäre, daß der Bernsteinmond am 500er anstelle der Decken und Böden nur schwarze Löcher zu bieten hat, was sooo toll nun auch wieder nicht aussieht...

VERLORENE SCHÄTZE

In der Dezembernummer schreibt Ihr, daß auf der Compilation „The Lost Treasures of Infocom" auch „Leather Goddesses of Phobos" zu finden ist. Ihr verschweigt jedoch, wo man das Teil erhält – drei Händler behaupteten glatt, so was sei gar nicht auf dem Markt! Und wie stehen nun die Chancen, daß „Der Sternenschweif" auf den Amiga umgesetzt wird?
fragt Leder-Fan Matthias Jentsch aus Altenburg.

Was kennst Du nur für Händler? Klar gibt's die Infocom-Compilation, logo haben sie die meisten großen Anbieter (noch) im Programm! Die Konvertierung von „DSA 2" steht zwar in der Tat noch auf der Kippe, aber dort standen schon ganz andere – „Indy IV" und „Wing Commander" etwa.

WIESO, WESHALB, WARUM

1) Vor einigen Wochen habe ich Euch geschrieben und bekam bis jetzt keine Antwort. Daher vermutete ich schon, der Brief sei vielleicht abgedruckt worden, weshalb ich frohen Mutes zum Postkasten ging, den wie immer schön verpackten Abo-Joker herausholte und die Mailbox aufblätterte. Aber da war auch nichts zu entdecken, wie kommt's?
2) Wieso nehmt Ihr nicht mal Eure ganzen Joker-Comics, geht damit zu irgendeinem Zeichentrickfilmer, laßt das Material auf Video bannen und stellt es ins Jokershop-Regal?
3) Ist es möglich, einen 1200er und einen 500er per Nullmodem zusammenzukoppeln?
4) In einer schon etwas älteren Ausgabe las ich einen Cheat zu „Rings of Medusa" (den mit „Desoxyribonukleinsaeure"). Aber bei mir funktionierte er einfach nicht – wißt Ihr Bescheid?
5) In Eurem Strategie-Sonderheft war irgendwo ein Sonderheft „Simulationen" erwähnt. Davon habe ich aber noch nie etwas gesehen – warum?
6) Warum ist es draußen so kalt?
bibbert Daniel Reipschläger aus Rostock.

1) Auf 1.000 ausgelieferte Antworten unsererseits kommt immer mal ein Fehlschlag, keine Ahnung, warum. Hat das Rückporto gefehlt? War Dein Absender nicht zu entziffern? Hat sich der Postbote das Teil über das Bett gehängt? Wir wissen es nicht, haben aber sicherheitshalber diesen Brief von Dir gedruckt.
2) Wenn Zeichentrickfilme so einfach (und so billig) zu produzieren wären, hätten wir schon längst den Beruf gewechselt! Schade eigentlich.
3) Prinzipiell sollte das funktionieren, fragt sich nur, ob die Software mitspielt.
4) Richy schwört, daß der Cheat funktioniert – bei der Zahnpro-

these seiner Großmutter! Kann also höchstens sein, daß Du eine spätere Version des Spiels hast.
5) Vermutlich, weil Du zu jung bist: „Simulationen" war unser erstes Sonderheft, erschien im Jahre 1990 und ist inzwischen längst vergriffen.
6) Damit's Dir drinnen wärmer vorkommt – praktisch, gell?

NACKTE TATSACHEN

He Du, Ole Schroeder, was fällt Dir ein, über mein schönes Foto zu lästern? Das ist Kunst! Warte, ich komm' zu Dir nach Weddel und gebe Dir eins auf die Gurke! Ach nee, ich bin ja gegen Gewalt, also paß auf: Du schickst ein Foto von Dir an den Joker, das wird auch abgedruckt, und die Leser wählen das Nacktfoto des Jahres!
wirft Sascha Gundlach aus Friedrichsdorf den Fehde-Schniedel hin.

Für alle, die es nicht wissen: Die Diskussion bezieht sich auf ein Aktfoto, das Sascha in zartem Alter und eindeutig zweideutiger Pose zeigt und von uns hier abgedruckt wurde. Für alle, die es gar nicht wissen wollen: Beim Nacktfoto-Wettbewerb sind ab sofort nur noch Mädels ab 17 zugelassen! Lechz...

FRANKFURTER SECHSERLEI

1) Ich lese den Joker erst seit Juli 91, daher kenne ich die Bewertung zu „Storm across Europe" nicht.
2) Von Eurer Idee, ein Magazin für ein System zu gestalten, rückt Ihr mehr und mehr ab: Als Besitzer eines normalen 500ers kann ich beispielsweise mit CD³²-Tests überhaupt nichts anfangen!
3) In der Januarausgabe vor einem Jahr habt Ihr geschrieben, daß 75 Prozent Eurer Leser auch mal Anwendungen laufen lassen. Wie wäre es also, ab und zu mal ein paar Anwender-Meilensteine zu testen?
4) Warum zieht Ihr (besonders in der Mailbox) bei jeder sich bietenden Gelegenheit über Eure Konkurrenzmagazine her?
5) Mal seid Ihr das meistgekaufte Amiga-Magazin, dann wieder das meistgekaufte Amiga-Entertainment-Magazin. Haltet Eure Leser nicht für doof, der Unterschied ist bekannt!
6) Warum ist Manfred Kleimann eigentlich damals zu Euch gestoßen, der hatte doch einen guten Posten? Und was macht er jetzt bei Euch – falls er noch bei Euch ist; im Impressum steht er jedenfalls nicht.
Übrigens war Eure Dezember-Ausgabe die beste Nummer seit langem!
beschließt Stefan Uhlmann aus Frankfurt/Oder seinen Brief versöhnlich.

1) Tja, Pech gehabt. Na, gut: Das SSI-Strategical erhielt im Oktober 1990 stolze 22 Prozent; und jetzt rat' mal, was der Schrott heute wert wäre?!
2) Nicht wir sind gerückt, sondern die Zeit bzw. Commodore. Also machen wir jetzt natürlich ein Familienmagazin für die gesamte Amiga-Familie.
3) Ab und zu machen wir das ja.
4) Aus purer Bosheit, warum sonst?
5) Aber wir halten unsere Leser doch gar nicht für doof, zumindest nicht alle. Das meistgekaufte Amiga-Entertainment-Magazin ist der Joker nämlich immer, unter den Amigamagazinen allgemein kann es jedoch vorkommen, daß beim monatlichen Kopf-an-Kopf-Rennen mal die Konkurrenz die Nase vorne hat. Aber wir arbeiten daran!
6) Manni liebt nun mal die Abwechslung, zwischenzeitlich ist er bei Konami gelandet.

WAS BIN ICH?

Als begeisterter Joker-Leser habe ich mal ein paar Fragen: Derzeit bin ich noch Schüler, denke

aber über eine Ausbildung in Eurer Branche nach. Was für eine Ausbildung braucht man dort überhaupt? Werden auch Branchenfremde angelernt? Wie sicher sind die Arbeitsplätze, und wie schaut es mit den Verdienstmöglichkeiten aus?
wüßte Alexander Heitz, der große Planer von Adelhausen, gern.

Hier würden sich nun wieder allerlei Scherze anbieten, aber mal ganz im Ernst: Um als Fachjournalist für Computerentertainment zu arbeiten, braucht man beste Vorkenntnisse der Materie und eine gute Schreibe; eine solide journalistische Ausbildung ist keine Grundvoraussetzung, kann aber nicht schaden. Die Verdienstmöglichkeiten sind natürlich je nach Können und Arbeitgeber sehr unterschiedlich, das Anfangsgehalt eines Redakteurs liegt zumeist zwischen 3.500 DM und 4.000 DM brutto. Abgeschreckt?

DON'T ZAP!

Liebe Fans der Brennesselsuppe, auf Wunsch eines einzelnen Herren wenden wir uns heute der Erbse mit Fleischfüllung zu. Man nehme zunächst ein Kilo Frischgehacktes... zap ...der schlitzophrene Schorsch ist zurück! Und er kommt... zap ...nun vermische man 20 Liter Benzin mit einem Liter Milch und... zap ...Liebe C 64-Gemeinde: Wir, die wir hier versammelt sind, um den Tod des Amigas zu feiern, betrauern das Kettensägen-Attentat, dem er letzte Woche zum Opfer fiel! Und nicht allein er kam bei dem blutigen Massaker ums Leben, nein, auch der von uns allen so geschätzte... zap ...und jetzt sehen Sie in unserer Reihe „Hieros in Äktschn" die Komödie „Knut Knorke zersägt Knutschis Knutschfleck"... zap ...diese Flüssigkeit spritzen wir nun in unsere frischgehäutete Erbse ein, aber passen Sie... zap ...Der Amiga Joker ist das Bes... zap ...nun zwei Stunden kochen lassen... zap ...te, was ich je gelesen habe... zap ...und nun folgt der zweite Teil unserer Reihe „Heroin in Äktschn": „Knutschis Knutschfleck haut Knut Knorke zu... zap ...Apfelmus dürfen wir natürlich nicht vergessen... zap ...sehen Sie jetzt den 14. Teil unserer Reihe „Hämorrhoiden in Äktschn". Viel Vergnügen bei „Knutschi kämpft mit seinem Knutschfleck um Knuts Knorke"... zap ...danach kippen wir alles in den Ausguß und bestellen uns eine Pizza... ZAP!
(be)stellt uns Ulf Harm aus Dessau einige äußerst mysteriöse Rätsel.

Lieber, Ulf! Über Deinen witzigen Brief... zap ...willst den Quatsch doch nicht ernsthaft abdru... zap ...haben wir uns schier kaputtgela... zap ...nur über meine Leiche! zap ...cht und hoffen, die anderen Les... zap ...das wird Konsequenzen hab... zap ...ebensoviel Spaß... zap ...kürze ich hiermit dein Gehalt um die Hälfte auf Zweimarkfuffzig im Mon... ZAP!Fazit: Nehm dem Typen doch endlich jemand die Fernbedienung weg!!!

DER NOVEMBER-JOKE

Als ich mir Eure Oktoberausgabe am Kiosk abholte, merkte ich nicht gleich, daß etwas nicht in Ordnung war. Aber bei genauerer Betrachtung fiel mir auf, daß Ihr am unteren Rand des Covers aus „Amiga Joker" einfach „Amiga Joke" gemacht habt. Na schön, vielleicht war's ja ein Joke, und falls es sich doch um einen Fehler handelt, dann kann so was schließlich jedem mal passieren. Aber jetzt, im Dezember, hat es Euch schon wieder erwischt, stand doch diesmal zwar die richtige Nummer (12/93), aber der falsche Monat (November) auf dem Titel. Oder jedenfalls hätte er dort gestanden, wenn er nicht überklebt worden wäre. Hey, legt Ihr keinen Wert mehr auf Euren Umschlag, oder was?
grummelt Matthias Dietz aus Igersheim.

Wie lieb und vor allem teuer uns das Cover ist, kannst Du bezüglich des bedauerlichen Druckfühlers von wegen November/Dezember im Betriebsgeheimnis nachlesen. Wenn bei der Druckerei dagegen mal die Außenleiste schlecht angeschnitten wird (Joke...), dann ist das erstens nicht unsere Schuld und zweitens wohl kaum eine Tragödie. Alter Pedant!

MEHR BRENNSTOFF!

Nicht nur an Silvester gibt es was zu feuern, äh, feiern, weshalb uns Eure Briefe ganzjährig willkommen sind. Ja, wir sind sozusagen richtig heiß (hähä) auf Eure Anregungen, Kritiken, Fragen und natürlich auf Euer Lob – nicht zuletzt, weil diese Seiten auch in der nächsten Ausgabe wieder der Füllung harren. Leute, die nicht abgedruckt werden, füllen wir aus lauter Dankbarkeit mit einer persönlichen Antwort ab, allerdings MUSS dazu RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) BEILIEGEN, der Absender muß leserlich sein, und unsere Anschrift muß stimmen. Sie lautet auch 1994 wieder:

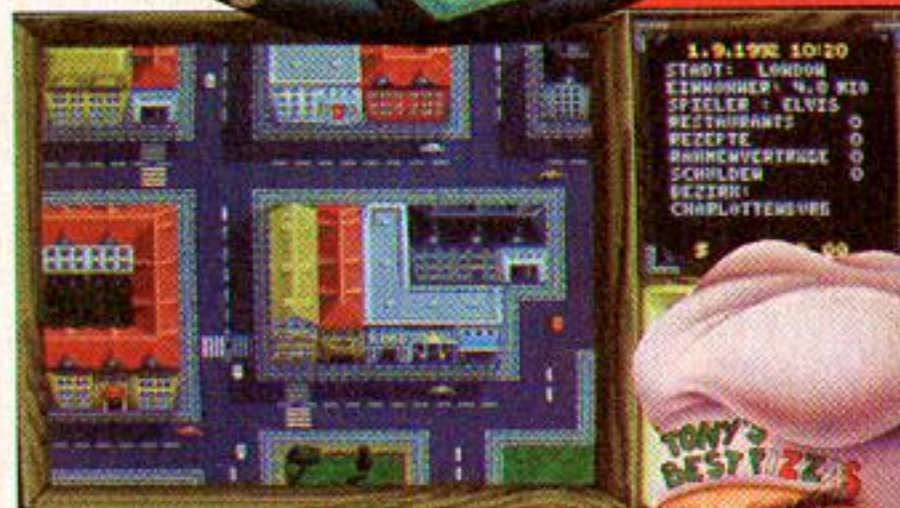
JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

DIE LECKERE ABO-PIZZA

Heute macht Euch die ehrenwerte Joker-Gesellschaft ein Angebot, das Ihr nicht ablehnen könnt: Abonniert, und Ihr bekommt Eure Hefte schneller und preisgünstiger sowie ein voll spielbares Demo von „Pizza Connection"!

Wer also jetzt der Joker-Mafia beitritt, kriegt alle 10 Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, sprich für familiäre 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Monat für Monat schicken wir Euch dann einen unserer Jungs an die Tür, der Euch, als Briefträger getarnt, ein wetterfest verpacktes Heft in die Hand drückt, meist noch schneller, als es der Kioskbesitzer abdrücken kann. Nicht zu vergessen die tolle Beitrittsprämie für alle Neuabonnenten:

Mit dem voll spielbaren Demo der „Pizza Connection" von Software 2000 habt Ihr die Chance, eine Kette von Pizzerien hochzuziehen, noch ehe die Konkurrenz überhaupt von diesem irren Game Wind bekommen hat! Die witzige Wirtschaftssimulation zeigt hier schon alles, was die Endversion auf dem (Geigen-) Kasten haben wird: starke Comic-Grafik, zoombare Städte, Geschäftspartner, Schutzgelderpresser, Einrichtungsgegenstände samt Werbemöglichkeiten fürs Restaurant und natürlich Pizzen mit frei editierbaren Zutaten – beschränkt ist hier nur die Spieldauer und nicht der Spielspaß!

Also füllt den Coupon aus, springt in die Limousine und bringt ihn zum Briefkasten, denn nächsten Monat ist die Pizza aufgefuttert! Und vergeßt nicht: Wer zur Familie gehört, erhält bei jeder Abo-Verlängerung wieder ein schickes Demo!

DA SCHMECKT'S:
EIN VOLL SPIELBARES GRATIS-DEMO VON „PIZZA CONNECTION" FÜR JEDEN NEUABONNENTEN!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: ____ /____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: ____

KONTO – NUMMER: ____

GELDINSTITUT: ____

BANKLEITZAHL: ____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE ☐

(SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)
ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH:

ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 – 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

DISPOSABLE HERO

Vor einem Jahr hatten wir eine Horizontalknallerei aus dem Hause Prestige namens „Impulse" im Preview – jetzt heißt sie anders und kommt von Gremlin. Egal, der Wegwerfheld hat es faustdick hinter dem Laser!

Bei der aktuellen Plattform-Schwemme ist so eine knackige Ballerei ja richtig erfrischend, da sieht man auch gerne über die einfallslose Story von den bösen Aliens, der bedrohten Erde und dem heldenhaften Raumpiloten hinweg. Zumal Genre-Highlights wie „Apidya" und „Project X" mittlerweile zwei Jahre am Buckel haben und der kürzlich vorgestellte Horizontalhammer „Uridium 2" den Feuerfinger natürlich auch nicht bis in alle Ewigkeit jucken läßt...

Stauben wir also unseren Lieblingsstick ab und glühen die Wumme vor, es wollen mal wieder fünf große Levels von links nach rechts durchballert sein. An leckerem Kanonenfutter herrscht dabei nun wirklich kein Mangel, allüberall warten festinstallierte Geschütze, freilaufende Walker-Robots, freischwebende Aliens und supergroße Mittel- bzw. Endgegner darauf, vom Screen gepustet zu werden. Für die dazu erforderliche Feuerkraft sorgt neben der obligaten Standardkanone ein cleveres Extrawaffensystem: Man sammelt unterwegs Icons oder Power-Ups ein und macht dann an gekennzeichneten Rastplätzen halt, um dort am Waffenscreen ganz nach Bedarf Flankenlaser, Zielsuchraketen oder andere, teils recht eindrucksvolle Knallkörper zu montieren. Völlig beliebige Kombinationen sind dabei aber nicht möglich, Art und Umfang der Bewaffnung hängen vielmehr auch von der vorhandenen Motorisierung ab.

Auch sonst ist das Gameplay nicht um Ideen verlegen, z.B. indem sich der eingestellte Schwierigkeitsgrad durch unterschiedliche Feindformationen bemerkbar macht. Dennoch wird das Spiel auf der einfachsten Stufe nicht zu leicht und bleibt auf der schwersten immer noch zu schaffen – der Helden-Raumer verkraftet doch einige Treffer. Nicht minder beeindruckend ist hier die Masse an Grafikdetails: Da fliegen etwa beim Endgegner mit der Riesen-Uzi die Projektilhülsen nach allen Seiten weg, Glasbehälter zersplittern nach Beschuß in tausend Teile, und bei Beschleunigungsmanövern sieht man richtig, wie die Raketentriebwerke anspringen. Nicht zu vergessen kleine Kabinettstückchen wie spiegelnde Wasseroberflächen, auf die man recht häufig trifft. Trotz all der optischen Pracht gibt es so gut wie keine Nachladepausen, und kein Geruckel trübt das schöne Bild der liebevoll gestalteten Techno-, Organo- und Planetenwelten. Für angenehmes Ohrensausen sorgen unterdessen feine Musik und passende Sound-FX.

Was fehlt also zum Hit? Wenig, aber doch ein bißchen: Die Angriffswellen könnten einen Tick ideenreicher gestaltet sein, ein Team-Modus war nirgends zu entdecken, und ein, zwei schicke 3D-Einlagen hätten auch nicht geschadet. Doch letzten Endes ist das Haarspalterei – Amiganer mit Ballerfaible werden den Disposable Hero gewiß nicht so schnell wegwerfen! (rl)

DISPOSABLE HERO
(GREMLIN)

BALLERKNALLER

81% „FEURIG"

GRAFIK	82%
ANIMATION	84%
MUSIK	78%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	81%

VARIABEL: 4 STUFEN

PREIS	DM 79,-DM

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	HIGHSCORES: 7 PLÄTZE	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Er hat es so gewollt !!!

Er hat sich den falschen ausgesucht. Für Ihn kommt leider jede Hilfe zu spät. Aber Ihnen könnten wir helfen, sofern Sie uns fertige Amiga- oder PC-Programme anbieten können. Schreiben Sie uns und wir bieten Ihnen vielleicht auch einen schönen Sack Kartoffeln ...oder mehr...

Viktoriastraße 39 44787 Bochum

Auch wenn Ocean das sprunghafte Eichhörnchen auf den Amiga losläßt, entsprungen ist es dem deutschen Programmierteam Neon – zu dem mit Peter Thierolf ein Mann mit jahrelanger Plattform-Erfahrung gehört!

MR. NUTZ

Die Plattform der Kuscheltiere

Immerhin war Peter Thierolf lange Mitglied bei Factor 5, und deren „Turrican"-Serie zählt ja nun unbestritten zu den Highlights des Genres. Ein Highlight der eher knuddeligen Art ist der noch jungen Neon-

Truppe nach rund zwei Jahren Entwicklungszeit aber auch mit diesem Spiel geglückt: Am Super Nintendo macht Mr. Nutz eine gute Figur, aber Neons Amigaversion ist schlicht das bisher spektakulärste Jump & Run für die „Freundin"! Lange Zeit wurde das Programm auf Messen und Pressevorführungen als „Timet, the flying Squirrel" gehandelt, jetzt haben die ausgefeilten 3D-Routinen, das butterweiche Parallaxscrolling, die flotten Zooms der Endgegner bis auf Bildschirmgröße und die spektakulären Dreheffekte endlich ihren endgültigen Namen und ihre endgültig doofe Hintergrundstory: Irgendein fieses Hühnervolk kam aus dem Weltall angeflattert und unterjochte den Heimatplaneten vieler putziger Kaninchen, Teddybären und anderer Kuscheltiere. Allein dem Eichhörnchen Mr. Nutz blieb dieses grausame Schicksal erspart – dafür darf der sympathische Nager jetzt all seine Freunde befreien…

Der Eichhörnchen-Dompteur findet sich zunächst vor einer Weltkarte wieder, die vier zu rettende Inseln präsentiert. Auf ihnen lenkt man nun den tierischen Helden erst mal kreuz und quer durch (aus der Vogelperspektive gezeigte) Wald-, Techno-, Inka- oder Meereslandschaften, durchstöbert auf der Jagd nach Extras allerlei Truhen und führt kleine Multiple-choice-Unterhaltungen mit den Insulanern, um nützliche Spieltips aufzuschnappen. Wer bisher die Gegner vermißt hat, der wird in den (aus der üblichen Seitenansicht präsentierten) Plattformsektionen fündig, von denen jedes Eiland mindestens fünf verschiedene aufweist – man betritt sie durch Eingänge auf der Oberwelt. Sind dann alle Abschnitte einer Insel durchlaufen, durchhüpft, durchflogen oder durchschwommen, öffnet sich das Tor zum jeweiligen Hühner-Hauptquartier, wo der Endgegner auf seine verdiente Abreibung wartet. Nun kann Mr. Nutz zwar von Natur aus ebenso schnell sprinten wie sein Konsolen-Kollege „Sonic", dennoch empfiehlt sich eine gemächlichere Gangart, um nicht unversehens in Gegner hineinzurennen oder gar die zuhauf vorhandenen Sammelextras zu verpassen. Da gibt es etwa Diamanten, die am Levelende in frische Energie oder Extraleben umgerechnet werden, dazu Boni, die den Hüpfer flugtauglich machen, sowie Schutzschilde verschiedenster Haltbarkeit. Auf Waffen verzichtet der Held allerdings konsequent, statt dessen steigt er den großen und kleinen Gegnern in bester Genretradition auf den Kopf. Allzu gefährlich ist das für ihn nicht, denn er verliert bei Feindkontakt nur einen Teil seiner Kraftreserven – und das auf recht originelle Art und Weise: Ein Hitpoint springt aus der Energieleiste ins Spielfeld und kann hier mit etwas Geschick sogar wieder eingefangen werden! Doch zurück zu den Gegnern, denn die Biester legen eine beeindruckende Intel-

ligenz an den Tag. So springen Fische z.B. an Land und schlittern Mr. Nutz über das Ufer nach, doch auch Hühner, Robbis und die sonstigen Übeltäter folgen selten stupiden Bewegungsmustern. Der Nachteil sind gelegentlich etwas unfaire Attacken, der Vorteil ist ein lebendiges Spieldesign: Blumen beginnen plötzlich zu rotieren und nach allen Seiten Extras zu schleudern, riesige Stampfer stoßen unerwartet von der Decke herab, man muß gegen Wasserfontänen, Ventilatoren, Sturmböen und

DAS KONSOLEN-HÖRNCHEN

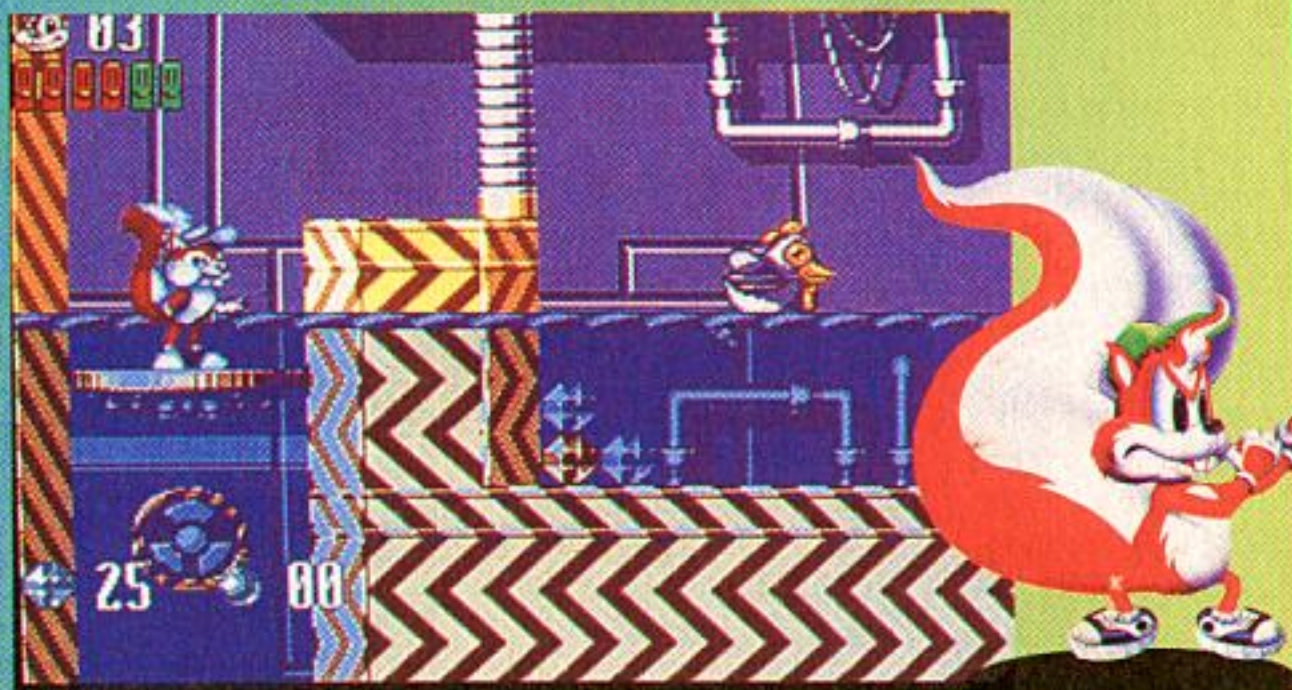
Um Mißverständnissen vorzubeugen: Am Super Nintendo war ein anderes (französisches) Team für Ocean am Werk, weshalb die Unterschiede zwischen den Versionen gewaltig sind! So sieht Mr. Nutz auf der Konsole zwar etwas besser aus, spielt sich aber längst nicht so launig, denn es fehlt die komplette Oberwelt, wodurch der (völlig andere) Levelaufbau weitaus monotoner geraten ist. Summa summarum ist der Nintendo-Nutz damit ein zwar sehr hübsches, aber keineswegs herausragendes Jump & Run.

Wieder anders könnte es demnächst am Mega Drive aussehen, da Neon hier gerade an einer Konvertierung der Amigafassung strickt. Allerdings wird die Grafik aufgrund des beschränkten Modul-Speicherplatzes weniger detailreich ausfallen, und spezielle Effekte wie etwa das 3D-Zooming der Endgegner sind nur abgespeckt oder gar nicht vorhanden. Wer also mehrere Digi-Entertainer besitzt, für den ist ganz klar die Amigaversion erste Wahl!

Mr. Nutz am Super Nintendo

Regenschauer ankämpfen oder 3D-Renneinlagen sowie kleine Denksportaufgaben mit Schaltern absolvieren. Praktisch jeder der rund vier Dutzend Levels wartet mit Überraschungen und witzigen Gags auf, dazu kommen schier unendlich viele Geheimräume und Bonusstages – wahrlich, das Spiel hat auch nach dem dritten und vierten Durchlauf noch Neuigkeiten zu bieten.

Neben dem feinen Gameplay haben die Programmierer auch das Drumherum nicht vergessen, es warten hübsche Details wie ein Musikmenü oder die Unterstützung von Zwei-Button-Sticks/Pads. Und natürlich wartet viel, viel Grafik: Mag es den satten 5.300 Screens auch manchmal ein wenig an Farbe mangeln, so brennen sie wie gesagt ein Feuerwerk an tollen Animationen und überraschenden Effekten ab. Dazu tönen Musik und Sound-FX gleichzeitig aus den Boxen, und die Nachladerei hält sich in Grenzen; auf Amigas mit 2 MB RAM oder mehr steht das Game praktisch komplett im Speicher. Wir indessen stehen woanders, nämlich voll hinter Mr. Nutz – das Game katapultiert seine Schöpfer mit einem Schlag in die erste Programmiererriege! (rl)

HIT

MR. NUTZ
(OCEAN)
JUMP & RUN

85% „SPITZE!"

GRAFIK	82%
ANIMATION	86%
MUSIK	81%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	86%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	4 SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Jetzt rollen sie wieder: Nach einer Datadisk und der ähnlich aufgebauten Wüstenei „War in the Gulf" legt Empire nun den richtigen Nachfolger zur actionbetonten Panzersimulation vor!

Den Anlaß für das erneute Anrollen der Raupenketten bildet ein reichlich makaberes Jubiläum: „5 Jahre globaler Konflikte seit dem Ende des Zweiten Weltkrieges" verkündet die Packungswerbung etwas voreilig. Im Spiel selbst geht's gottlob wesentlich seriöser zu, wenn auch kaum friedlicher... Wie vom Vorgänger gewohnt, muß man seine Panzerzüge in Echtzeit durchs Gelände manövrieren, die feindlichen Einheiten ausfindig machen und sie mit vereinten Streitkräften zerbröseln. Man kann dabei entweder die westliche oder die östliche Seite übernehmen, die übriggebliebene schnappt sich der Rechner. Neben 14 Übungsszenarien stehen sechs frei anwählbare historische Landkriege von der Koreakrise bis zum Golfkrieg bereit, dazu gibt's noch einen Editor für individuelle Wohnzimmerschlachten.

Sobald das mit fetziger Musik unterlegte Intro abgelaufen ist, wird man zum Herrn über eine je nach Szenario unterschiedlich große Blecharmada. Sie rekrutiert sich aus einem Sortiment von 152 verschiedenen Panzern, Lkws, Geschützen etc., die zu Gruppen, Bataillonen und Divisionen zusammengefaßt sind. Auf der scroll- und zoombaren Hauptkarte werden die als Vierecke dargestellten Truppenverbände mit Hilfe der Icons am rechten Bildrand in eine ordentliche Formation gebracht und durch Wälder, Dörfer und Flüsse zu ihren Zielpunkten gelotst. Trifft eine solche Gruppe auf einen feindlichen Verband, wechselt der Rechner automatisch in den Kampfmodus. Wenn man die Schlacht nun dem Computer überläßt, wird das Endergebnis innerhalb von Sekunden mitgeteilt.

Spannender ist es natürlich, sich selbst in einen der Stick-/Tastatur-gesteuerten Tanks zu setzen, um dort den Schützen und/oder Fahrer zu mimen. Unterstützt von Radar und Kompaß sucht man dann die soft scrollende, aber detailarme und grünstichige 3D-Vektorlandschaft nach Kanonenfutter ab – aufgespürte Gegner werden mit dem Bordgeschütz und diversen Raketen bearbeitet. Damit man auch den rechnergesteuerten Blechkollegen den rechten Weg weisen kann, läßt sich jederzeit eine Übersichtskarte auf den Screen holen, außerdem ist die Spielgeschwindigkeit stufenlos regulierbar. Bei manchen Missionen darf man zudem Minenfelder legen sowie Infanterie-, Artillerie- oder Luftunterstützung anfordern. Einen Orden verdient haben sich die gehorsame Steuerung und das gelungene Motorengebrumm; im übrigen ist die Präsentation jedoch eher mäßig – die Explosionen und Landschaftsdetails bei „War in the Gulf" waren da weit eindrucksvoller. Gegenüber dem ersten Teil hat sich lediglich der Umfang der Missionen und des nun bergeweise vorhandenen Statistikmaterials erhöht, vom Spielerischen her sind die Unterschiede dagegen denkbar gering. Was zu einem leider viel zu häufig gehörten Fazit führt: Eine Datadisk wäre die ehrlichere Lösung gewesen. (md)

HORIZONTERWEITERUNG

JEDEN MONAT NEU AM KIOSK!

Hasta luego, Baby – sagt guten Tag zur offiziellen Amigaversion des Bally Midway-Automaten zum zweiten Filmabenteuer des Cyborgs aus der Zukunft! Tja, wer hätte geglaubt, daß die 3D-Ballerei doch noch auftauchen würde?

Und wer hätte geglaubt, daß sie doch ziemlich originalgetreu ausfallen würde? Wie in der Spielhalle geht's nun also auch im Spielzimmer darum, à la „Operation Index" sieben Levels via Fadenkreuz und Maus oder Joystick von Robotern, Killerdronen, Raketenwerfern und letztlich dem T1000 zu säubern.

Zwischendurch erscheint auch mal ein besonders fetter Gegner, der erst nach minutenlangem Dauerfeuer oder Superwaffen-Beschuß klein beigibt; zudem fallen ab und an Kisten vom Himmel, die mit etwas Überredung Extras wie Lenkraketen, Smartbombs, Schutzschilde, Mini-MGs oder Kühlmittel ausspucken – letzteres verhindert die Ladehemmungen, welche die heißgelaufene Wumme nach wiederholtem Dauerfeuer gern produziert. Und so was ist ja bekanntlich gar nicht gut für den Energiehaushalt des Schützen bzw. seine vier Bildschirmleben. Gesellige Killer dürfen schließlich auch simultan zu zweit auf Terminatorjagd gehen, wobei sich Arnies Schießstand mit sanft scrollender Endzeitgrafik und großen Sprites, die teilweise aber nicht so doll animiert sind, präsentiert. Dazu gesellen sich eher magere FX und nerviges Gedudel, obwohl die Packung digitalisierte Originalsprachaufnahmen aus dem Film verspricht.

Dennoch ist das Game nicht halb so schlecht, wie sich das jetzt vielleicht anhören mag – wegen der exakten Steuerung und des launigen Leveldesigns sieht man auch über das dürftige Spielprinzip gern hinweg. Außerdem liegt die letzte Fadenkreuz-Ballerei ja schon wieder ewig zurück... (mic)

T2 - THE ARCADE GAME
(VIRGIN/ACCLAIM)
3D-SCHIESS-STAND

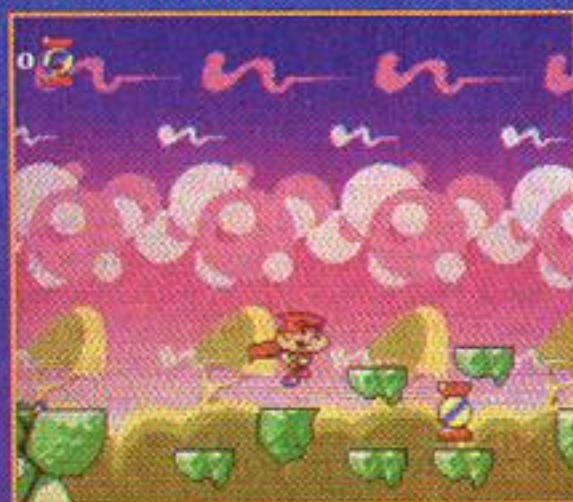
65% „TERMINIEREND"

GRAFIK	71%
ANIMATION	63%
MUSIK	51%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	63%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Für ihr zweites Vollpreisspiel nach „Micro Machines" haben uns die Billigheimer von Codemasters ein Plattform-Abenteuer im Stil von „Mario" versprochen – geliefert haben sie bloß einen lahmen Aufguß…

…der zudem stark nach der bekannten Budgetkost schmeckt. Dabei ist die Story ja noch recht lieb: Um seinen Mitaliens die Existenz des Planeten Erde zu beweisen, will Raumpilot Cosmic hinfliegen und ein paar Schnappschüsse zurückbringen. Aber wie stellt man das an, ohne Raumschiff, Fotoapparat und Geld?!

Na, indem man in 15 Spielabschnitten erst mal alles aufsammelt, was nicht niet- und nagelfest oder ein Feind ist. Cosmic rennt und hüpft durch die horizontal scrollenden Plattformlandschaften, wo ihn massenhaft stumpfsinnige Monster erwarten. Da deren Berührung sofort mit dem Verlust eines der vier Heldenleben geahndet wird, ist verstärktes Aufklauben der in Extraleben umtauschbaren Bonbons anzuraten. Diesem Arcadeabschnitt folgt eine Adventureeinlage, bei der mit Hilfe der Verben am unteren Bildrand ein paar Gespräche geführt und ein paar Gegenstände eingesammelt werden können. Nach diesem Strickmuster geht's immer weiter, wobei Cosmic zwischen den Abenteuerabteilungen via Teleporter wechseln und bereits gemeisterte Plattformlevels ohne weiteres überspringen darf. Außerdem gibt's ein Spiel im Spiel, das aus einer von oben gezeigten Tortenschlacht für zwei Teilnehmer besteht.

Leider sind das einzig Kosmische am Spacehead das ruckfreie Parallax-Scrolling und die gelungene Steuerung. Die primitiv animierte Grafik, die nervige Musik und vor allem das höchst stupide Gameplay bewegen sich dagegen eher auf sehr irdischem PD-Niveau. Da bleibt die Erde vielleicht doch besser unentdeckt… (md)

COSMIC SPACEHEAD
(CODEMASTERS)
PLATTFORM-ADVENTURE

45% „ZUM WEGHÜPFEN"

GRAFIK	59%
ANIMATION	41%
MUSIK	33%
SOUND-FX	–
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	44%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	KOMPLETT

Alte Games, neu für den A 1200

Vier Wochen hat der Monat – und für jede davon können wir Euch heute ein erstklassiges Amigagame anbieten, das jetzt in einer speziellen Version für Commos Jüngsten herausgekommen ist!

PINBALL FANTASIES

Für den einmaligen Einwurf von 79 Märkern rückt 21st Century hier vier verschiedene Flipper heraus, von denen jeder sein Geld wert ist. Bloß eine ruhige Kugel kann man dabei nicht schieben, denn das äußerst realistische Rollverhalten des Balles und die ausgetüftelte Anordnung der Bumper, Schikanen etc. verlangen volle Konzentration und schnelle Reaktionen.
Insofern hat sich gegenüber den Standardphantasien also nichts geändert, dafür wartet die AGA-Version mit 256 Farben und optionaler HD-Installation auf. Der Zuwachs an Farbe und Komfort machte nun vier statt drei Disks erforderlich und wird mit **84 Prozent** belohnt.

SOCCER KID

Der kleine Fußballkünstler dribbelt durch die Kombination eines liebevoll gemachten Jump & Runs mit der wichtigsten Nebensache der Welt. In insgesamt fünf horizontal scrollenden Plattformländern muß er die Einzelteile des von unsportlichen Aliens zerbröselten Weltcups wiederfinden. Wenn der Kleine nicht gerade Extras aufklaubt, kickt er seine Widersacher einfach mit dem Ball um...
Hat man die Steuerung erst voll im Griff, macht die originelle Hüpferei jede Menge Spaß – die fünf Disks der 1200er-Version kosten 79 Bälle, sind auf Harddisk installierbar und enthalten vielleicht ein paar Tropfen mehr Farbe. Das Endergebnis lautet daher: **85 Prozent**.

THE CHAOS ENGINE

Die berühmten Bitmap Brothers haben hier eine Art „Super-Gauntlet" vorgelegt, das in alle Richtungen scrollt und auch einige Rolli-Elemente vorweisen kann. In den vier von oben gezeigten Levels wimmelt es von lästigen Gegnern, versteckten Hintertürchen und kleinen Knobeleien – da hilft nur schneller schießen! Weder das ausgetüftelte Gamedesign noch die stimmige Präsentation haben sich merklich verändert, auch die Paßwörter sind im Preis von 69 Schrauben immer noch mit drin. Folglich sind auch wir bei unserer Meinung geblieben: Die Chaosmaschine ist ein Hit und verdient ihre **85 Prozent**.

BURNTIME

Wer das abenteuerlich-düstere Endzeitszenario von Max Design am A1200 bereisen will, muß dafür erst mal 99 Travellerschecks einreichen. Dafür darf er dann in der aus der Geierperspektive gezeigten, höchst unwirtlichen postatomaren Welt nach Herzenslust überleben und mit Hilfe der angeworbenen Mitstreiter sowie einer scrollbaren Landkarte sein eigenes Imperium aufbauen.
Die Grafik ist ebenso schön wie praktisch gestaltet und sieht dank ihrer 256 Farben jetzt noch um eine Nuance hübscher aus. Ansonsten war an dem komplexen Game eh kaum etwas zu verbessern, also bleibt's wieder bei **86 Prozent**. (ms)

Die letzte Silvesterrakete ist gestartet und das erste Weihnachtsgeschenk (Omis Wollsocken) bereits umgetauscht – kurzum, es herrscht behagliche Ruhe im Land. Doch laßt Euch nicht einlullen, der Zustand dürfte nur von kurzer Dauer sein!

So wie auch die friedlich stagnierenden Top Twenty wohl nur die Ruhe vor dem Sturm widerspiegeln: Schaut Euch einfach mal im Heft oder auch bei den Verkaufscharts um, und Ihr wißt, daß auch bei Euren Leserhits schon bald mit erdrutschartigen Verschiebungen zu rechnen ist! Das derzeitige Auf und Ab an der Spitze hat hingegen nicht allzuviel zu besagen, weil die ersten fünf Plätze momentan sehr eng beisammen liegen. Auch am unteren Ende der Skala sucht man wirklich frisches Blut (noch) nahezu vergebens – im Unterschied zu den zehn bestverkauften Programmen der letzten zwölf Monate, wo Virgins Kicker völlig zu Recht Fuß fassen konnte. Nicht umsonst fand Dino Dinis jungfräulicher Goalie unter den letztjährig meistgewünschten Leser-Titeln („Die großen 10") mittlerweile ebenfalls Aufnahme... Der Personal Hit Shit verabschiedet sich in dieser Ausgabe übrigens, denn mit Litho-Paul und Multi-Gabi haben nun alle Joker-Mitarbeiter ihren bestgehaßten Softmüll zum besten gegeben. Ab Februar stellen wir Euch statt dessen die aktuellen Lieblingsgames aller Kollegen vor, heute schon sind in den Special-Charts die feinsten Simulationen neueren Datums zu bewundern. Und natürlich wird diesen Januar nicht nur bewundert, sondern auch verlost! Da hätten wir nämlich:

3 Joysticks
(Scorpion Junior)

3 CDs
(Turrican Soundtrack)

Was Ihr tun müßt, um dabei zu sein? Na, einsenden! Wie, was? Etwa 'nen Hunni? Oder gar 'nen Tausi? Oder einen Anteilsschein an Fürstin Gloria? Nichts dergleichen, statt dessen erwarten wir bloß ein Postkärtchen, auf dem Eure persönlichen Spiele-Favoriten vermerkt sind. Falls Euch eines der oben genannten Betthupferl (gemeint sind die Gewinne, nicht die Fürstin!) besonders gefällt, darf das ebenfalls notiert werden, geradezu unverzichtbar sind darüber hinaus Absender, Briefmarke und Adresse. Für den Briefsender und die Abmarke seid Ihr ganz allein verantwortlich, wir stellen Euch aber völlig gratis die Anschrift des Joker-Dungeons zur Verfügung, damit Ihr sie abtätowieren könnt:

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Tja, bliebe dann bloß noch zu erwähnen, daß wir uns auch vom frostigsten Alpenföhn nicht werden abhalten lassen, all die vielen tiefgefrorenen Karten aufzutauen und anschließend zu verheizen – Michael gönnt uns ja sonst nichts. Okay, zuvor zählen wir die Dinger noch aus, ziehen die glücklichen Gewinner und stricken aus den so filtrierten Infos teils das nächste Up & Down, teils die nächste Ruhmeshalle. Bis dahin: happy new year!

UP & DOWN

DIE BESTEN AKTUELLEN SIMULATIONEN

1.	DIE SIEDLER	91%
2.	ELITE II	91%
3.	1869 (A1200)	86%
4.	PINBALL DREAMS	86%
5.	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	85%
6.	GUNSHIP 2000	85%
7.	1869	85%
8.	CIVILIZATION	85%
9.	DER PATRIZIER	85%
10.	SIM ANT	85%

DIE GROSSEN 10

1. (1)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.	37
2. (3)	INDIANA JONES IV	36
3. (2)	MONKEY ISLAND II	27
4. (5)	WING COMMANDER	15
5. (4)	EISHOCKEY MANAGER	14
6. (8)	MONKEY ISLAND	4
7. (9)	LOTUS III	4
8. (7)	MAD TV	3
9. (-)	GOAL!	3
10. (6)	PINBALL DREAMS	2

TOP SELLER DES JAHRES

1. (1)	WING COMMANDER
2. (2)	HISTORYLINE
3. (6)	LEMMINGS 2
4. (3)	INDIANA JONES IV
5. (5)	EISHOCKEY MANAGER
6. (8)	STREETFIGHTER 2
7. (4)	PINBALL FANTASIES
8. (10)	SENSIBLE SOCCER 92/93
9. (7)	DER PATRIZIER
10. (-)	GOAL!

PERSONAL HIT SHIT

Multi-Gabi

1. STRIP POKER (ALLE)
2. LINKS
3. COMBO RACER
4. ZOMBI
5. YOLANDA

Litho-Paul

1. THOMAS'S BIG RACE
2. CYBERPUNKS
3. HUCKLEBERRY HOUND
4. DEEP CORE
5. WHEN TWO WORLDS WAR

TOP TWENTY

1.	(3)	INDIANA JONES IV
2.	(5)	WING COMMANDER
3.	(8)	GOAL!
4.	(1)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
5.	(2)	EISHOCKEY MANAGER
6.	(6)	CIVILIZATION
7.	(4)	MONKEY ISLAND II
8.	(12)	SYNDICATE
9.	(17)	SENSIBLE SOCCER
10.	(7)	MAD TV
11.	(9)	LEMMINGS 2
12.	(15)	PINBALL FANTASIES
13.	(14)	DUNE 2
14.	(11)	HISTORYLINE
15.	(18)	BURNTIME
16.	(19)	BATTLE ISLE
17.	(–)	FLASHBACK
18.	(–)	GUNSHIP 2000
19.	(16)	DESERT STRIKE
20.	(–)	LIONHEART

TOP SELLER

1.	(-)	ELITE II
2.	(13)	WING COMMANDER
3.	(–)	BURNTIME
4.	(–)	ALIEN 3
5.	(–)	ELYSIUM
6.	(–)	HIRED GUNS
7.	(3)	SYNDICATE
8.	(–)	URIDIUM 2
9.	(10)	GUNSHIP 2000
10.	(6)	FLASHBACK
11.	(2)	DOGFIGHT
12.	(–)	PRIME MOVER
13.	(–)	THEATRE OF DEATH
14.	(–)	SPACE HULK
15.	(7)	DUNE 2
16.	(–)	DONK!
17.	(19)	DER PATRIZIER
18.	(14)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
19.	(–)	WHEN TWO WORLDS WAR
20.	(–)	BEASTLORD

Heute beendet Dr. Freak sein Interview mit Richard Holmes von Black Legend, dem Label, das nur Spiele von Ex-Szenemitgliedern veröffentlicht. Und dann wird noch ein bißchen über die allgemeine Presse gelästert...

?: *Richard, das letzte Mal hast du uns verraten, daß ihr keine Angst vor Cracks habt, obwohl eure Spiele ohne Kopierschutz auskommen. Wie ist es denn überhaupt um dein Verhältnis zum Cracken bestellt?*

RH: Ich verstehe durchaus diesen coolen Touch von Seeräuberromantik, den die Sache für viele hat – es ist wohl so ähnlich, wie „Pirates!" zu spielen. Es macht halt Spaß, und man bekommt gar nicht so richtig mit, daß man tatsächlich etwas Illegales macht. Trotzdem fände ich's gut, wenn die Leute damit aufhören würden, weil der Amiga nur so auch in Zukunft eine Chance gegen all die Konsolen von Nintendo und Sega hat.

?: *Nachdem moralische Appelle da aber erfahrungsgemäß meist nicht viel nützen, was würdest du vorschlagen, um die Jungs von den Raubkopien wegzuholen?*

RH: Sie sollten lieber Demos oder Spiele programmieren, da kann man sein Geltungsbedürfnis auch wunderbar ausleben! Und Kontakt findet man dabei ebenfalls mehr als genug: ich selbst habe z.B. über die Demoszene gute Freunde in rund 20 Ländern gewonnen, wovon mich die meisten bis heute besuchen.

?: *Black Legend beschäftigt ja nun in erster Linie Leute, die aus der Demoszene kommen, von anderen Companies wird aber immer wieder behauptet, daß sie größtenteils aus ehemaligen Illegalen bestehen. Kannst du das aus eigener Erfahrung bestätigen?*

RH: Eigentlich weniger, obwohl ich weiß, daß der berüchtigte Cracker N.O.M.A.D. heute in einem sehr bekannten Softwarehaus sitzt. Außerdem hat mir mal ein britischer Journalist erzählt, daß Vertreter von zwei großen englischen Firmen bei einem Bier freiwillig zugaben, daß die meisten ihrer Mitarbeiter eine dunkle Vergangenheit hätten.

?: *Und welche Motive stecken hinter dieser Verbrüderung mit dem Ex-Feind?*

RH: Nun ja, wer crackt, kennt sich zwangsläufig sehr gut mit dem Amiga aus! Dazu hat er in der Regel schon Hunderte von Spielen gesehen und verfügt über einen entsprechend großen Erfahrungsschatz. Ganz ähnlich verhält es sich aber auch mit der Demoszene, in der ein ungeheures technologisches Potential steckt. Selbst auf Konsolen entstehen mit Hilfe der sogenannten Magiccoms bereits die ersten Demos – und das ist nicht nur toll, sondern eben auch vollkommen legal!

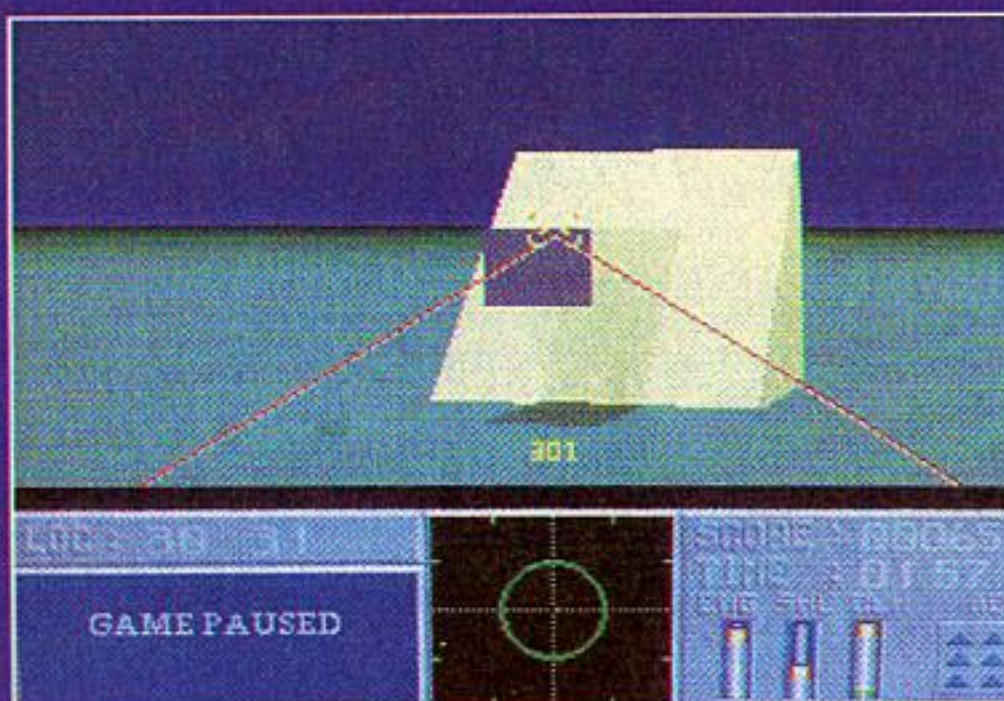
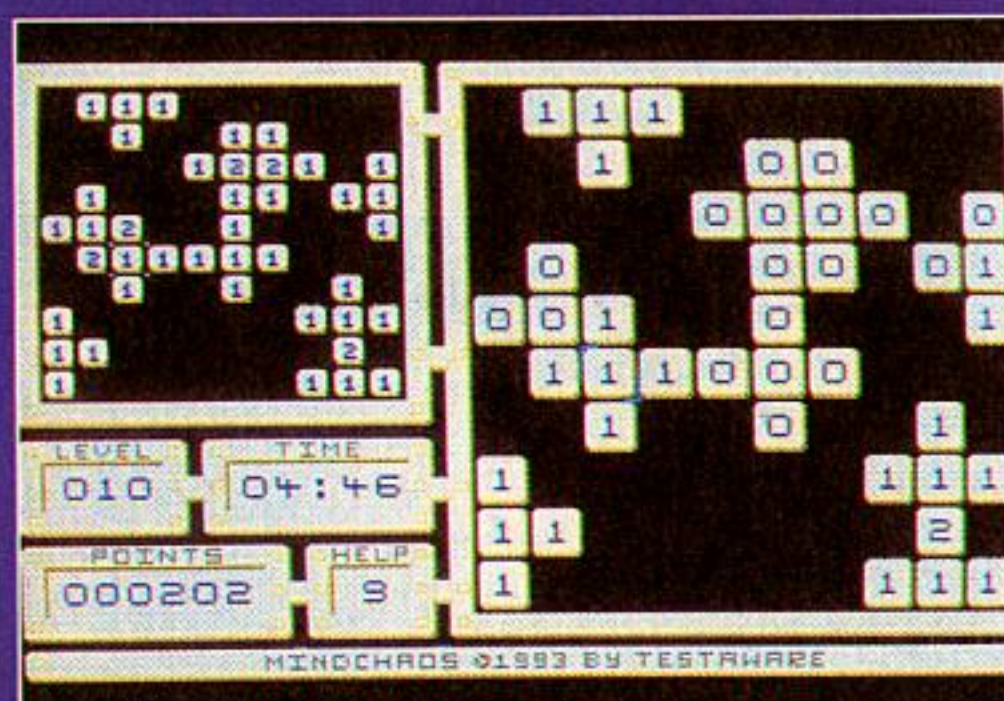
?: *Schönes Schlußwort! Richard, man bedankt sich herzlich für das aufschlußreiche Gespräch.*

Nach dem Brancheninsider nun zu ein paar weniger gut Informierten. Zuletzt ließ sich ja kaum eine Zeitschrift das Thema Computer entgehen, egal, ob sie sonst über das Fernsehprogramm oder die Strömungen des Zeitgeists berichtet. So brachte ein bekanntes Hamburger Nachrichtenmagazin den Cyber-Sex auf den Titel – und wärmte dann im Innenteil viel kalten Kaffee auf. Während die psychosozialen Hintergründe der angeblich schon mächtig vorangeschrittenen Entwicklung zum virtuellen Wohnzimmersex feinsinnig diskutiert wurden, handelte man die technische Seite ziemlich blauäugig ab. Da hätten die Autoren vorher doch besser das Interview gelesen, das William Gibson „Deutschlands Trendmagazin" mit dem österreichischen Namen gewährte: Der SF-Altmeister, der mit seinem Roman *Neuromancer* bereits 1986 die theoretischen Grundlagen für die aktuellen „Reportagen aus der unmittelbar bevorstehenden Zukunft" gelegt und die einschlägigen Fachbegriffe dazu gleich mitgeliefert hatte, beurteilt die Situation viel kritischer. Im Unterschied zu den meisten anderen, die sich über das Thema auslassen, hat er sich nämlich schon mit den konkreten mechanischen Problemen sogenannter taktiler Feedbacksysteme beschäftigt. Und die sind im wahrsten Sinn des Wortes ziemlich haarig...

Tja, und in einer auf Movies spezialisierten TV-Zeitschrift wurden in einem Aufwasch Pornos, Nazis und Gewalt im Zusammenhang mit Computerspielen diskutiert. Die dabei aufgestellte Behauptung, viele, viele Zocker hätten Nazi-Soft im Regal, ist natürlich purer Humbug – die „rechten" Mailboxen sind leider Realität. Realität ist aber gottlob auch, daß sich die klassische Hacker- und Crackerszene von deren Treiben vollkommen abschottet! Und es ist doch schön zu wissen, daß sich die große Mehrheit eben stärker für gute Software als für schlechte Politik interessiert, oder? Meint jedenfalls Euer

PD-

Das neue PD-Jahr wollen wir mit einem Blick in die „Spielekiste" einläuten, schließlich liegt unser letzter Besuch beim Berliner Anbieter Willi Hillenbrand schon wieder ganze vier Ausgaben zurück. Dabei ist gerade seine Serie für uns Zocker besonders ergiebig!

Action bei den 64er-Azteken: Aztec Challenge

Die Vektorknallerei: Nebula

Knobeln nach Zahlen: Mind Chaos

Wir steigen mit der **Spielekiste 305** ein, wo die Bignonia-Truppe wieder mit der gelungenen Konvertierung eines alten C64-Klassikers aufwartet – nach „Donkey Kong" und „Pharao's Curse" ist nun die **Aztec Challenge** dran. Im Prinzip handelt es sich hier um eine Sammlung aus sieben kleinen Actiongames: Zunächst rennt man in 3D auf eine Pyramide zu und hüpft über seitlich anfliegende Speere, dann gilt es, Felsgeröll auszuweichen, anschließend folgen u.a. der Lauf durch Katakomben und Schwimmübungen im Piranha-See. Sonderlich komplex ist das Azteken-Drama zwar nicht, dafür aber abwechslungsreich und musikalisch höchst dramatisch unterlegt. Für Brotkasten-Freaks und andere Nostalgiker also ein klares Muß!

Genau eine Disk weiter, auf der **Spielekiste 306**, finden Aktionisten die nächste Herausforderung: **Nebula** ist eine superrasante 3D-Vektorknallerei im Stil von „Stellar 7". Man düst per Luftgleiter über die Oberfläche des fernen Planeten Uropa und ballert auf feindliche Gefährte, Flakanlagen und Basisstationen. Dabei legen die Feindraumer eine erstaunliche Beweglichkeit und Intelligenz an den Tag, wenn es darum geht, das Schutzschild des Spielers durch Rammen und Laserbeschuß zu schwächen. Zudem hat man auf seinen Spritvorrat und den Radarscanner für Ziele in der näheren Umgebung zu achten, da bleibt kaum die Zeit, um die flotte Polygongrafik gebührend zu bestaunen. Die Spielbarkeit ist grandios, die Sound-FX sind knackig – Raumpilot, was willst du mehr?

Mit der **Spielekiste 312** und dem darauf herrschenden **Mind Chaos** treten nun endlich auch die Hirnwindungen in Aktion. Das Spielareal besteht hier aus 10 x 10 teils leeren, teils mit Steinchen besetzten Feldern. Jeder dieser Steine trägt eine Ziffer zwischen null und neun, wobei die Werte nun so abgeändert werden müssen, daß sie der Mustervorgabe am linken Bildrand entsprechen. Mit jedem Klick ändert sich die Wertigkeit eines Steins und die seiner unmittelbaren Nachbarn – bei komplexen Konstellationen kommt da der Kopf ganz schön ins Rauchen! Augen und Ohren werden indessen von der bescheidenen Präsentation kaum beansprucht, die Steuerung geht aber voll in Ordnung. Wer das Spielprinzip schon in seinen zahllosen Vollpreis-Varianten (da ging's meist um Farben statt Zahlen) mochte, wird von dieser PD-Version jedenfalls begeistert sein.

Begeistert waren wir in der letzten PD-Box auch von „Battle Cars"; auf der **Spielekiste 314** wartet mit **Battle Cars II** bereits die Fortsetzung. Verständlicherweise hat sich in den letzten vier Wochen nicht allzuviel geändert: Nach wie vor düst man per PKW durch 3D-Vektorstädte und versucht, den ebenfalls motorisierten

Gegner durch Beschuß auszubremsen. Die Steuerung des Kontrahenten übernimmt auf Wunsch der Rechner, mehr Spaß macht's freilich, wenn man per Nullmodem gegen den Kumpel am zweiten Amiga rast. Die Neuerungen sind dabei vorrangig optischer Natur, denn das Gelände ist nun wesentlich detailreicher gestaltet, und statt ehemals nur einer gibt es jetzt vier Strecken. Warum also nicht mal eben drei bis zehn Runden drehen?

Was hatten wir bis jetzt noch nicht? Na, einen Plattformausflug! Der wartet auf der **Spielekiste 346**, wo der Sonnenanbeter **Georg Glaxo** in Badehosen über den Strand hüpft, während es Fische, Krebse, Hunde, Bälle und allerlei andere Widrigkeiten auf seinen Kraftvorrat abgesehen haben. Georg erwehrt sich seiner nackten Haut mit einem Luftgewehr und sammelt Strand- bzw. Bonusgut; alles wie im Genre üblich. Für PD-Verhältnisse ganz und gar unüblich ist hingegen die famose Technik: Das Scrolling von rechts nach links läßt jeden Weichspüler erblassen, die großen Sprites degradieren Rambo zum Zwerg, und die Hintergründe sind so schön und bunt, daß sie gleich zwei Disks beanspruchen! Trotz der sommerlichen Thematik ist dieses Spiel also auch im Winter zu empfehlen.

Zum gemächlichen Ausklang öffnen wir noch die **Spielekiste 347** mit der „Columns"-Version **Squigs**. Wie gewohnt trudeln hier Stäbchen aus drei verschiedenfarbigen Blöcken einen Becher hinab; die Farben sollen während des Falls so rotiert werden, daß sich mit den bereits vorhandenen Farbblöcken identische Dreiergrüppchen bilden. Egal, ob diese nun horizontal, vertikal oder diagonal liegen, sie lösen sich in Luft auf, und die darüber liegenden Gruppierungen rutschen nach. Neben dem üblichen Sologame sind ein Duo- sowie ein witziger Rettungsmodus enthalten, bei dem es darum geht, unter Zeitdruck einen bestimmten Stein aus einer Gruppe herauszulösen. Grafik und Sound gehen in Ordnung, der Schwierigkeitsgrad ist variabel, und das Spielprinzip der Actionknobelei macht immer noch Laune.

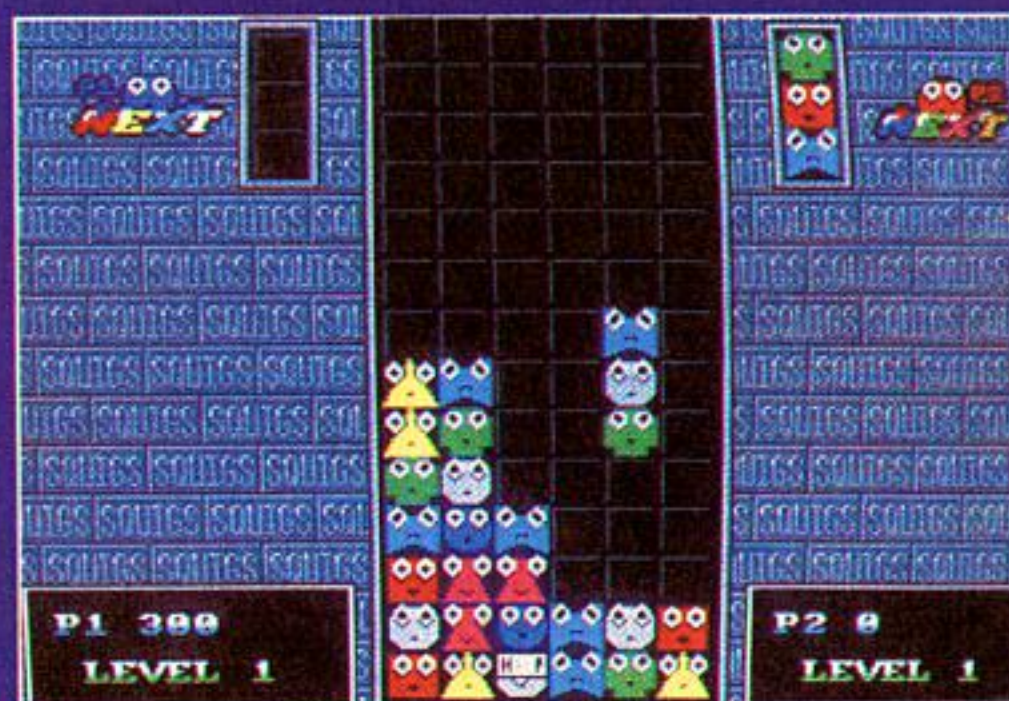
Ganz zum Schluß noch ein praktisches neues Tool: **Kickswitch**. Ähnlich wie das bekannte „Relokick" installiert das Progi auf jedem Kick 2.0-Amiga (also z.B. A500 Plus, A600 oder A1200) das alte Betriebssystem Kickstart 1.3. Es ist dabei jedoch deutlich kompatibler und macht viele ältere Games (etwa „Elvira 2") lauffähig, die sonst vor allem am 1200er ihren Dienst versagen. Beziehen könnt Ihr das praktische Werkzeug dort, wo's auch die Spielekiste gibt:

Gabriele von Thienen
Postfach 100648
10585 Berlin
Tel.: 030/322 63 68

Zu löhnen sind je nach Bestellmenge zwischen 2,50 und 5,– DM, dazu kommen Portokosten in Höhe von 7,– bis 12,– Märkern. Die vorgestellten Programme laufen übrigens auf allen Amigas ab 1 MB. Und noch eine gute Nachricht für Besitzer eines CD-ROM-Laufwerks: Die Spielekisten 1 bis 355 sind ab sofort gesammelt auf einer **CD-Compilation** erhältlich – nähere Infos hierzu bei:

Willi Hillenbrand
Bismarckstr. 64
13585 Berlin
Tel.: 030/333 54 25

Hetzt die Gleiter: Battle Cars II

Abenteuer am Plattformstrand: Georg Glaxo

Das Farb-Puzzle: Squigs

uhmeshalle

Up & Down

Eure derzeitigen Favoriten habt Ihr uns genannt, also müssen wir wohl oder übel die derzeitigen Gewinne rausrücken. Die rasende Ninja-Ameise Zool (für A1200) begleitet
Petra Rössel, Hamburg
Mit Nigel Mansell (für A1200) ringt um den Formel-1-Sieg
Helmut Kienzle, Hamburg
Mit Premier Manager 2 beginnt sportlich das neue Jahr
Wilke Briese, Leer

Stromausfall

Mit der Futuro-Strategie Space Hulk beglücken wir
Matthias Fieder, Bremen
Und mit dem Seeschlacht-Simulator Man O'War bastelt seine Flotten
Lars Hempfling, Naila

Kicker Cup

Sieben Fragen – sieben Preise, voilà: Sim Life für A1200 kicken wir rüber zu
Ulf Seemann, Ganderkesee
Im wärmenden Joker-Shirt überstehen den kalten Rest-Winter quietschvergnügt
Darius Felski, Wilhelmshaven
Dirk Becker, Hamburg
Matthias Klein, Essen
Beim Anblick eines Joker-Sammelordners wird ganz warm ums Herz
Andy Schüler, Duisburg
Simon Hopp, Eichenau
Markus Loch, Idar-Oberstein

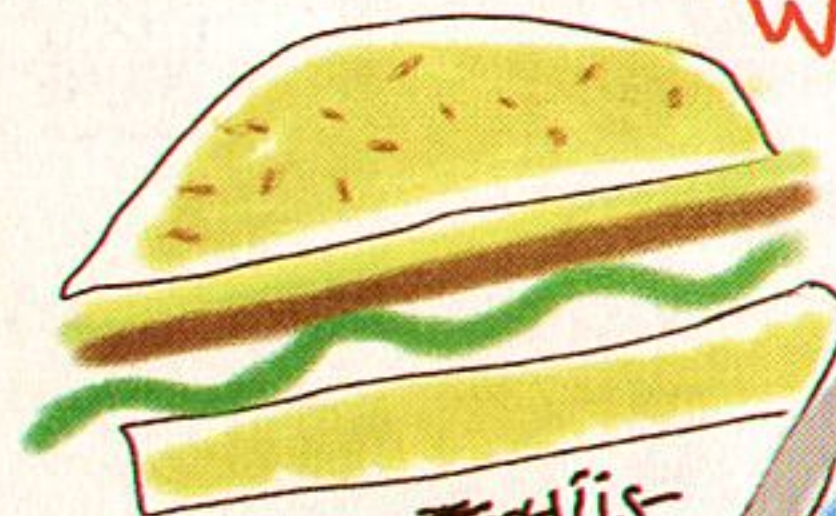
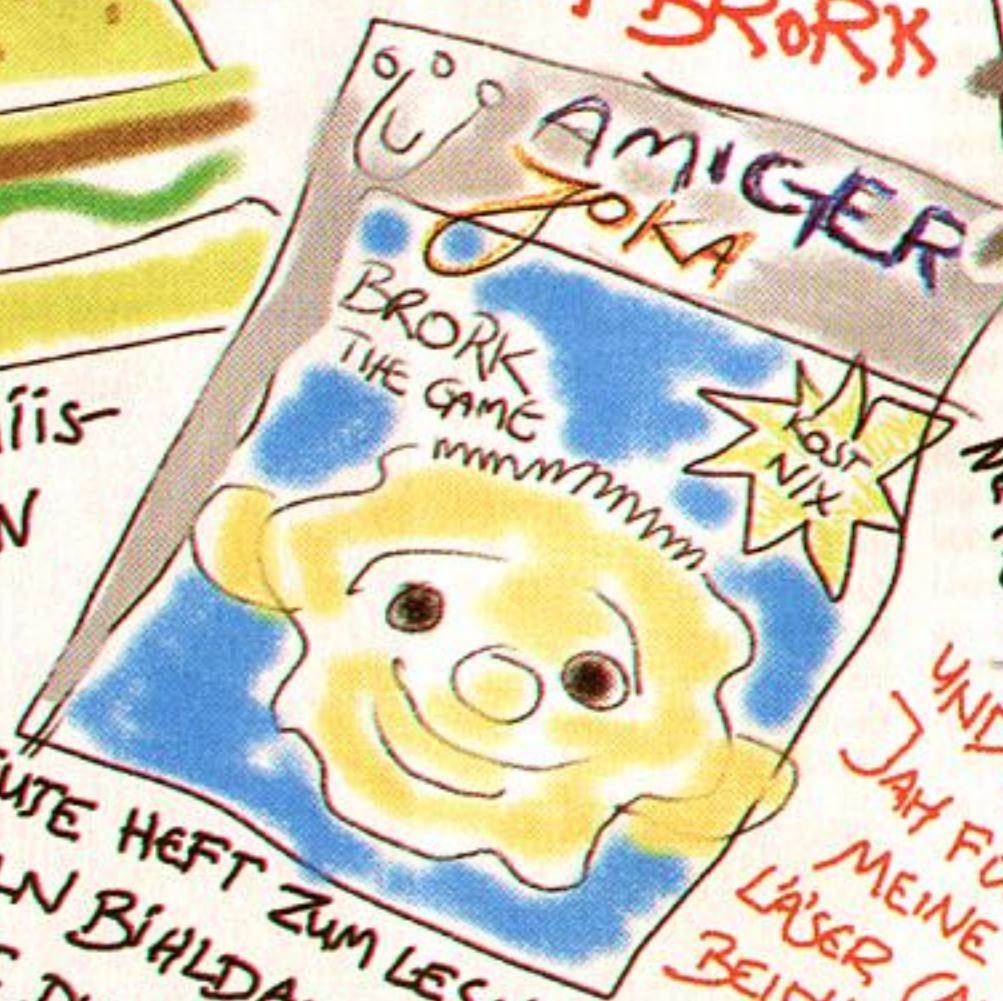
Die Backstage-Show

Wer auf unsere Frage nach dem legendären Hamburger Musikclub, in dem die Beatles zu Beginn ihrer Karriere aufgetreten sind, mit „Star Club" geantwortet hat, darf jetzt mit vor Spannung ganz roten Ohren weiterlesen! Überall und jederzeit Musik hören können mit einem Walkman
Jan Knopf, Weil am Rhein
Nina Ehrlinger, Heidenheim
Hildegard Bröde, Zweibrücken
Über einen Radiorecorder sind hocherfreut
Werner Benzing, Wennigsen
Dominik Baumann, Zweibrücken
André Pannavitz, Düsseldorf
Je ein Basic Instinct-Video schicken wir an
Christian Thiel, Friedberg
Nils Krüger, Reichartshausen
Markus Müller, Wiesbaden
Sascha Diehl, Bürstadt
M. Lehmann, Hövelhof
Nochmals Videos, und zwar von Boomerang, gibt's für
Sven Meurer, Leipzig
Thomas Möller, Gera
Robert Pfeiffer, Leutenbach
Edgar Siewert, Bremen
Je eine Ace of Base-CD bekommen
Daniel Höhnl, Berlin
Felix Weinreuter, Freiberg
Frank Persson, Söhlde
Je eine Sammler-Telefonkarte erhalten
Stefan Lang, Frankfurt
Bernd Gajewski, Bochum
Thorsten Strack, Essen
Die Rapper-Baseballkappen passen wie angegossen
Patrick Jüptner, Stolberg
Marc-René Ebach, Lünen
Martin Deisbach, Hilchenbach
Mit einer CD-Uhr immer auf der Höhe der Zeit sind
Jascha Buder, Neuwied
Oliver Timm, Horst
Thomas Muggendobler, Vilshofen
Reimund Kreidler, Niedereschach
Daniel Grubmiller, Burladingen
Einen schicken Schlüsselanhänger können sicher immer gut gebrauchen
Sebastian Müller, Hasenkrug
Peter Lenz, Wuppertal
Stephanie Kanter, Dortmund

Allen Gewinnern ein frohgemutes Hipphipphurra, viel Spaß mit den Preisen!

WAS ICH MIR IM NOIN JAH WÜNSCH VON BRORK

VIELÄ GUTE TSCHIIS-BÖRGA ZUM ESSN

AMIGER JOKA
BRORK THE GAME
KOST NIX

VOLL GUTE HEFT ZUM LESN MIT VIELN BIHLDAN UND BUNT, DIE VON MIR HANDLN.

NE NOIE KOILE!!!

UND EIN SCHÖNES JAH FÜR ALLE MEINE FANS & LÄSER (ALLE BEIDA)

Demo Galerie

Neujahr hin, neue Spiele her, zwei Ausgaben hintereinander konnten wir Euch die Demo Galerie einfach nicht vorenthalten! Hier sind sie also, die schönsten Screen-Shows zum Ausklang des alten bzw. Einstand des neuen Jahres…

PARADIGMA

Die Demologen von Complex jagen den Betrachter erst mal durch einen sternenförmigen Tunnel, bevor sie ihm ihren handgeschnitzten Titel mit einigen Infos vorstellen. Untermalt von stimmungsvoller Digi-Musik, dreht sich sodann ein in Echtzeit berechneter Würfel auf dem Schirm, dessen Seiten noch jeweils mit sich gleichfalls drehenden Pyramiden verziert sind. Zur Halbzeit wartet eine rasante Fahrt durch eine 3D-Vektorlandschaft, daraufhin blendet sich eine schicke Drachen-Grafik ein, gefolgt von einer Dot-Landschaft mit neuen Infos und einem weiteren Bild – diesmal darf die „Transarctica"-Lok im Eis bestaunt werden. Das Ende läutet schließlich der gemächliche Tanz eines blauen Würfels ein; alles in allem also ein recht abwechslungsreiches Spektakel.

DEMON'S RAGE

Bei Nerve Axis steht der eigene Name im Vordergrund, jedenfalls wird er gleich zweimal eingeblendet, ehe eine nette Lady den Demo-Titel präsentiert. Von fetzigem Sound unterlegt geben sich anschließend diverse Effekte die Klinke in die Hand: Fraktale ergießen ihre Farben über den Screen, ein Würfel dreht sich in einem Diamanten, und ein Rutsch durch den Dot-Tunnel gehört in Demo-Kreisen ja ohnehin schon zum guten Ton. Danach sind ein paar Infos fällig, die von einer schwebenden Vektor-Platte im 3D-Tunnel überlagert werden. Der Dämon aus dem Titel schaut auch noch kurz herein, wird aber bald von wild kreisenden Würfeln verdrängt, die wiederum einer Landschaftsgrafik weichen müssen. Eine ellenlange Scrollschrift mit Nachrichten bildet dann das Schlußlicht der mehrminütigen Show.

WONDERFUL ART OF HAJIME SORAYAMA

Um den Demo-Abend stilvoll ausklingen zu lassen, bietet sich diese kleine Diashow von Beyond Force förmlich an: Begleitet von atmosphärischen Japano-Klängen, erstrahlen hier digitalisierte Grafiken in hoher Auflösung; wie nicht anders zu erwarten, zeigen sie Motive des bekannten Airbrush-Künstlers Hajime Sorayama. Auf den beiden Disketten verbergen sich dementsprechend jede Menge Pin-up-Girls, Robot-Ladies, verchromte Tiere und Fantasy-Gestalten; urteilt selbst, ob sie nach Eurem Geschmack sind – Bilder sagen ja bekanntlich mehr als tausend Bytes…

RINK A DINK

Akustisch wird man vom neuesten Lemon-Werk zur Einstimmung mit Techno-Klängen verwöhnt, während grafisch eine Szene vom Sklavenmarkt zu bewundern ist – erst wenn die Sklaven das Weite gesucht haben, hüpfen das Gruppenlogo und der Titel ins Bild. Nachdem nun vom Rechner farbenfrohe RGB-Plasmen effektvoll über den Bildschirm gewallt wurden, bekommt man erste Infos serviert, die wiederum von einer wogenden Digi-Welle weggespült werden. Danach steht ein Dämonen-Kopf auf der Matte, der in Echtzeit gedreht und gezoomt wird, aber später trotzdem weiteren Nachrichten Platz machen muß. Nachdem auch noch die Credits ihren Auftritt hatten, folgt ein wilder Ritt durch den Vektor-Tunnel, der sein Ende bei einer Scrollschrift mit Grüßen und Szenen-Infos findet.

POSTWENDEND..

… kommen die Demos zu Euch ins Haus, wenn Ihr Eure Bestellung an die jeweils nebenstehenden Adressen richtet. Zuerst solltet Ihr aber Euer Augenmerk richten, und zwar auf die Tabelle mit Infos über Nebensächlichkeiten wie die Anzahl der Disks, den Preis und ob Euer Amiga die Scheiben überhaupt verdauen kann. Alles klaro? Na, denn: Bon Appetit! (rf)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Paradigma	allen Amigas ab 1 MB RAM	3,– DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga PD-Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden/Neustadt
Demon's Rage	allen Amigas ab 1 MB RAM	3,– DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga PD-Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden/Neustadt
Rink a Dink	allen Amigas ab 512 KB RAM	3,– DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga PD-Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden/Neustadt
Wonderful Art of Hajime Sorayama	allen Amigas ab 1 MB RAM	2,50 DM + Porto 2 Disks	CC Soft & Hardware Peterstr. 2 55278 Uelversheim Tel.: 06249/2423

Ein paar hätten wir noch...

Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht–alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!!

Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert,die in Eurer Sammlung noch fehlen,schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Shop"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Bestellungen sind entweder als Nachnahme(nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw.Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM, für die Sonderhefte müßt Ihr jeweils 8,50 DM anlegen.

Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,– DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

MPEG Special

VIDEO VON CD

Video ist schön, Zocken ist schön – wie schön muß dann erst Video am Computer sein? Soweit es das Amiga CD^{32} betrifft, ist die schöne neue Multimedia-Welt fast schon Realität geworden!

Sperrige Laserdisks und kilometerlange VHS-Bänder sind passé, die digitale Zukunft gehört auch fernsehtechnisch der CD. Wer nämlich ein CD^{32} samt MPEG-Modul besitzt, darf sich zukünftig nicht nur auf Spiele in Movie-Qualität freuen, er bekommt bald auch richtige Spielfilme auf Schillerscheiben geliefert!

Das MPEG-Modul

WAS IST MPEG?

Jeder Film besteht bekanntlich aus der Abfolge einzelner Bilder, die sich nur geringfügig voneinander unterscheiden. Um nun einen ganzen Streifen in Pixels zu zerlegen und dann digital abzuspeichern, wären bei der hierzulande gebräuchlichen PAL-Norm (25 Bilder pro TV-Sekunde) enorme Datenmengen erforderlich – rund 1.500 Megabyte Speicherplatz würden pro Filmminute verbraten! Da aber selbst auf einer CD maximal 700 MB unterzubringen sind, mußte ein Verfahren gefunden werden, die Datenflut zu stauchen. Und genau so etwas haben die Leute von Matsushita, Sony, JVC und Philips mit der MPEG-Norm (Motion Picture Express Group) entwickelt.

Die neue Kompressionstechnik arbeitet mit einem Viertel der üblichen PAL-Auflösung, also 352 mal 288 Pixels, wobei das MPEG-Modul die fehlenden Bildpunkte nachberechnet. Eine Filmsekunde verschlingt damit nur noch 5 MB, was freilich immer noch zuviel ist – das CD^{32} kann ja nur 300 KByte pro Sekunde von der CD auf den Screen übertragen, am PC übliche CD-ROM-Laufwerke schaffen sogar bloß 150 KByte/s. Der Trick ist nun, daß auf den MPEG-Silberscheiben nur die rund 10 bis 50 KByte großen Unterschiede zwischen den einzelnen Bildern gespeichert sind, die dann einfach eingefügt werden! Nur bei abrupten Schnitten oder Bildwechseln wird eine komplette Grafik übertragen, so daß der gesamte Datenstrom bloß noch etwa 110 KByte pro Sekunde umfaßt.

Dragon's Lair

Das erste MPEG-Game: Dragon's Lair

Bald auf Video-CD: Spock & Co.

WAS KANN MPEG?

Für diese MPEG-Boards kann nun jeder Hard- und Softwarehersteller eine Lizenz erwerben; MPEG-gepackte CD-Movies laufen ja nicht bloß am Amiga CD^{32}, sondern auch auf entsprechend ausgestatteten PCs oder etwa dem CD-I von Philips. Alles in allem bietet so eine Scheibe dann Platz für rund 74 Minuten Film oder Musikvideo. Den Anfang werden Kinoknüller wie „Star Trek 1 – 6", „Der Pate 1 – 3" oder „Ein unmoralisches Angebot" machen, pünktlich zum Verkaufsstart des MPEG-Moduls sollen sie die Welt für ca. 49,- DM pro Stück von der überragenden Bildqualität des neuen Verfahrens überzeugen. Ja, auch der Verleih über Videotheken ist bereits in Planung.

MPEG-Spiele sind dagegen nicht von Natur aus systemübergreifend kompatibel, da jedoch die Ansteuerung der spezifischen Hardware bei den kommenden Präsentationsorgien nur noch einen geringen Teil des Speicherplatzes ausmachen dürfte, bleibt zu hoffen, daß die Hersteller mitdenken und gleich verschiedene Versionen auf einer CD anbieten. Am CD^{32} wird jedenfalls zunächst eine 1:1-Konvertierung des Laserdisk-Automaten „Dragon's Lair" einen Vorgeschmack auf Bilder, Animationen und Sounds von bisher ungeahnter Güte geben.

WER KANN MIT MPEG?

Fraglich bleibt, ob das rund 500 Mark teure MPEG-Modul auch am angekündigten CD-ROM für den A1200 Anschluß findet; bislang weiß das selbst Commodore nicht so genau. Toll wäre es jedenfalls, zumal sich ein Flop wie mit dem LDG-System hier nicht wiederholen wird – immerhin steht mit Sony/Paramount einer der weltgrößten Medienkonzerne hinter dem Standard der Zukunft! (rl)

The unbelievable
AMIGA
Joker

BUP
O o O o OOooH

WOB
ZZZZAPPA
AA AAAH

PÖT PÖT PÖT

INHALT

Mußtet Ihr Eurem Geldbeutel nach dem allgemeinen Weihnachtswahn eine Zwangsdiät verordnen? Schlagt Ihr das Wort „Knete" inzwischen im Fremdwörterlexikon nach? Dann wird's allerhöchste Zeit für eine kleine Finanzspritze! Alles, was Ihr dafür tun müßt, ist, Eure Cheats, Tips, Lösungen, Karten, Tricks, usw. schriftlich niederzulegen und den ganzen Kram mit Hyperlichtgeschwindigkeit (oder der Post) an unsere Adresse zu schicken. Bei Veröffentlichung Eurer Beiträge wollen bis zu **300** muntere Märker (je nach Aktualität und Umfang) Eure ausgemergelte Brieftasche wieder in Form bringen. Da wir Redakteure auch im neuen Jahr stark mit berufsbedingter Zehnfingerlähmung zu kämpfen haben werden, stehen wir auch weiterhin jeder Erleichterung (z.B. lange Beiträge auf Diskette im PC-ASCII-Format, schön gezeichnete Karten) wohlwollend gegenüber! Also hadert nicht mit Eurem Joker, und schickt, was Ihr habt, an folgende Adresse:

Joker Verlag
Know How
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Telefax: (089)460 49 77

Obwohl die Nacht ihren Mantel der Dunkelheit schon lange geheimnisvoll über die Lichter der Großstadt gestülpt hat, sitze ich immer noch hier, einsam und verlassen, vor dem flimmerfreien Bild meines Computermonitors. Nicht etwa, weil ich anläßlich des bevorstehenden Jahreswechsels über die wirklich wichtigen Dinge des Lebens nachgrübeln würde – nein, schlichtweg weil mir keine passende Einleitung einfällt...

HILFE!! FRAGEN?!

Wie komm' ich an das Kupfer ran? Diese Weltall-bewegende Frage beschert Steve Viehweger, der in seiner **Millenium 2.2**-Mondbasis grübelnd im Kreis umhertrabt, Kopfschmerzen von intergalaktischem Ausmaß. Zwar hat unser kleiner Edison schon alles mögliche erfunden und erforscht (außer dem Mars und seiner Monde), nur leider völlig umsonst! Denn was nützen die schönsten Ideen, wenn man sie mangels Rohstoffen nicht Wirklichkeit werden lassen kann... Nichts schwereloser als das, werden jetzt die Oberschlaumeier unter Euch erwidern! Schwing Dich doch einfach mal in einen Grazer und hol Dir das schnöde Edelmetall. Schöne Idee, aber leider zum Scheitern verurteilt, denn weder auf Io (da soll's ja laut Anleitung sogar Überlebende geben!) noch sonst irgendwo gibt's eine passende Landestelle für Steves Vehikel, oder etwa doch? Langer Rede kurzes Kind – wer zeigt Steve, wo der Weltraumhaudegen das Kupfer holt?

Große Probleme mit seinem kleinen **Ork** hat Sebastian Wunderlich: Im dritten Level sitzt ganz rechts so ein alberner Vogel herum. Trotz Schweißausbrüchen, Übelkeit und Erbrechen hat es Sebastian bislang nicht auf die Reihe gebracht, auch nur in die Nähe des niedlichen Piepmatzes zu gelangen. Wer hilft dem armen Ork auf seiner scheinbar aussichtslosen Vogeljagd?

Die kleinen Tücken des Lebens haben jetzt auch Jürgen Seidel, der in **Space Max** verzweifelt versucht, eine Raumstation aufzubauen, ein Bein gestellt. Denn wie das nun mal so ist auf'm Bau, entweder hat man viel Zeit, dafür jedoch zuwenig Geld, oder man hat jede Menge Kohle, zum Ausgleich dafür aber keine Zeit mehr. Wer erklärt dem armen Weltraumarchitekten, wie man mit beidem zu Rande kommt?

Und da hätten wir noch Nigels unerschrockene Mannen, die sich im 5. Level von **Eye of the Beholder 1** an einer Stelle im Südosten die Haxen in den leeren Bauch stehen: An besagtem Ort lassen sich zwar, wie in unserer Lösung beschrieben, die vielen Fallgruben über einen Teleporter und einen Hebel schließen, nur leider liegt der Teleporter, der in einen verborgenen Teil des Dungeons führen soll, hinter einer verschlossenen Tür. Auch der Umweg über Level 6 brachte nichts Neues: Eine zweite Tür verweigert hier den tapferen Kriegern den Zutritt.

Schon einen guten Vorsatz fürs neue Jahr gefaßt? Nein? Na, wie wär's dann mit jenem hier: Ich werde jeden Monat mindestens einen hilfesuchenden Zocker von seinen Qualen befreien! Also los, hinsetzen, hilfreiche Antwort verfassen, in ein Briefkuvert stopfen, unsere Adresse und Kennwort **Fragen** auf den Umschlag pinseln und ab die Post! Oder wollt Ihr etwa wegen Nichteinhaltung eines Vorsatzes ein Jahr auf der Strafbank verbringen? Auch für die Fragesteller hätte ich ein passendes Neujahrsversprechen: Ich werde immer ins Handbuch und den Know How-Index schauen, bevor ich mich in höchster Not an diese Seite wende oder mal vorbeiklingle, wenn es wieder heißt...

**HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00
UHR
UNTER FOLGENDEN
NUMMERN:
089/4605822
ODER
089/463823**

LÖSUNG
AMBERMOON

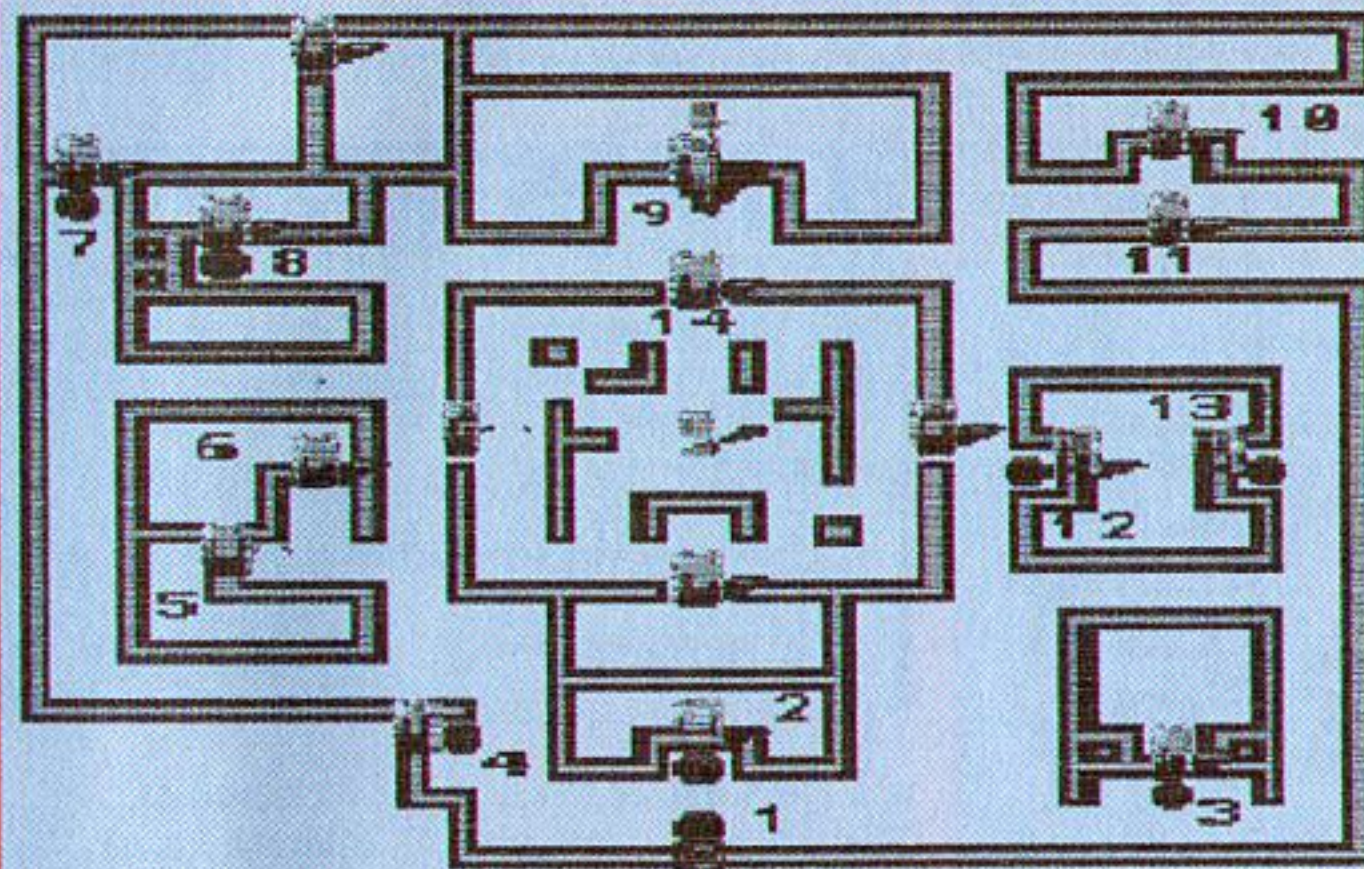
Mit Ronny Bläß scheinen wir ein ausgewachsenes Exemplar der Spezies „Rollenspielus Speedy Gonzalus" erwischt zu haben, denn in kaum mehr als *einer Woche* hat dieser Formel-1-Flitzer unter den Abenteurern den zweiten Teil der äußerst komplexen Abenteuersaga um das Lyramische Reich bezwungen. Ein paar Karten zu wichtigen Örtlichkeiten liefert Euch, quasi als Dreingabe, Marcel Smuz.

Bevor's jedoch so richtig zur Sache geht, sollen Euch ein paar generelle Hinweise das Abenteurerdasein ein wenig erleichtern: Edelsteine sollten grundsätzlich eingesammelt bzw. gekauft werden. Unbedingt zur Lösung des Spiels vonnöten sind die Klunker Diamant, Rubin, Smaragd, Topaz, Erdstein, Bergkristall, Bernstein und Regenbogenstein. Von den wunderhübschen Windperlen müssen wir sogar deren zwölf beibringen!

Jetzt aber nichts wie los: Nachdem Großvater uns sein Leid geklagt hat, durchstreifen wir das Haus auf der Suche nach Kleidung, Nahrung, Waffen und Fackeln (in der Tonne vorm Keller). Im Untergeschoß schenken uns die Spinnen erste Erfahrungspunkte – zum Dank fackeln wir ihre Netze ab. Das Paßwort WEIN und ein Druck auf den Schalter geben einen Weg nach unten frei. Der Leiter folgend, stellen wir enttäuscht den Einsturz des Gewölbes fest. Davon berichten wir natürlich gleich mal unserem Opi. Er stammelt daraufhin etwas vom Pferdehändler in Spannenberg – also nix wie hin! In der Stadt schauen wir uns gründlich um und akzeptieren jeden Auftrag, der uns angeboten wird (Freiherr, krankes Mädchen, Weinbecher,

Die Teleporter müssen nach der folgenden Reihenfolge benutzt werden: Links, Rechts, Mitte, Rechts.

Pferdehändler, Diebesmeister). Aus dem Trainingszentrum rekrutieren wir den Kämpfer Egil; Sandra, der Heilerin, verraten wir, daß ihr Kater einst FELIX hieß. Außerdem bieten wir ihr an, nach ihrer Tochter Sabine zu sehen, und erhalten dafür den Burnville-Schlüssel aus der Truhe im Schlafzimmer. Ohne Pause geht es jetzt auf den Friedhof, wo wir dem Gärtner das Handwerk legen. Dem Dieb, der uns als Gegenleistung das Wort SILK verrät, vermachen wir die Brosche. Im Keller der Taverne bestehen wir mit dem eben erfahrenen Paßwort den Test der Diebe mit links. Wer Probleme mit dem örtlichen Brunnen hat... 150 Schleudersteine sollen schon Wunder gewirkt haben!Habt Ihr endlich die Spitzhacke entdeckt, geht's flotten Schrittes zurück zu Opi und weiter in den Keller, um den Einsturz zu beseitigen. Danach gilt es noch, 5 Hebel umzulegen und Gigantula zu zeigen, wo der Hammer hängt. Ist Opis Ausrüstung gut verstaut, geht's nach oben. Vater Antonius verpaßt uns hier einen gehörigen Anpfiff, woraufhin wir den Schrank in Opas Zimmer aufschließen. Besonders interessant ist der Eisenring, der wider Erwarten eine ausgezeichnete Rüstung darstellt.

Zurück in Spannenberg, erkundigen wir uns bei Vater Antonius nach einer Arznei für das kranke Mädel und haben somit ratzdifatz den nächsten Auftrag am Hals. Also auf zum Turm des Alchimisten! Paßwort ist hier VATER ANTONIUS (wer hätt's gedacht!). Wir bitten den Magier Nelvin, Mitglied in unserer schlagkräftigen Truppe zu werden, und klettern anschließend für den Alchimisten in die Krypta (das Heilige Horn wirkt hier Wunder!). Der alte Alchi verkauft uns nun großmütig seine leere Phiole. Jetzt noch schnell eine Sumpflilie von der Insel im Nordosten des Kontinents geholt, und schon geht's zum Tempel der Gala. Die Sache beginnt hier ziemlich einfach: alle vier Kerzen anzünden. Doch leider wird's dann reichlich knackig: Die

Legende

1) Stadttor
2) Taverne
3) Pferdestall
4) Werft
5) Sage
6) Trainer
7) Friedhof
8) Heiler
9) Freiherr Georg
10) Stadthaus 1
11) Stadthaus 2
12) Lebensmittelhändler
13) Warenhändler
14) Stadtgarten

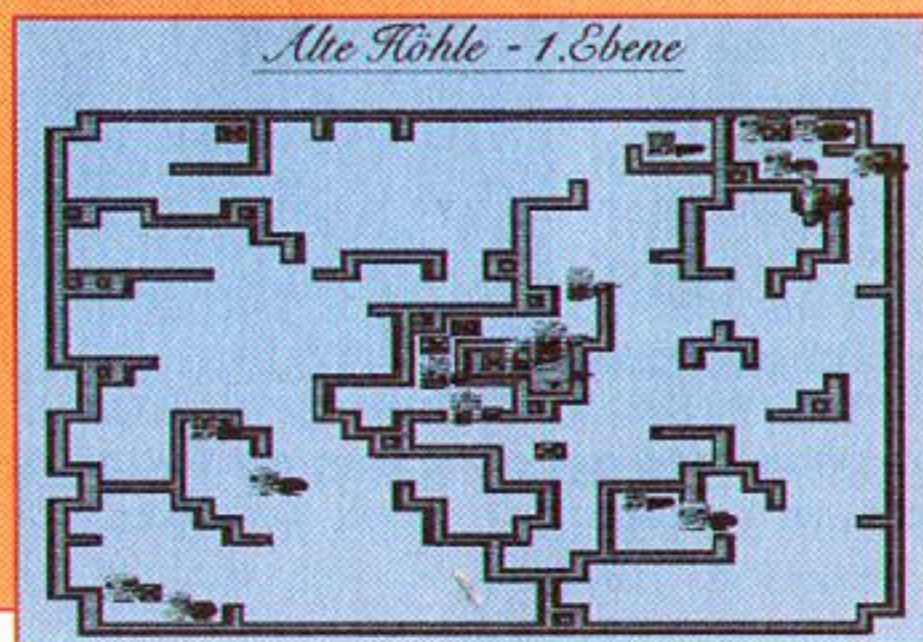
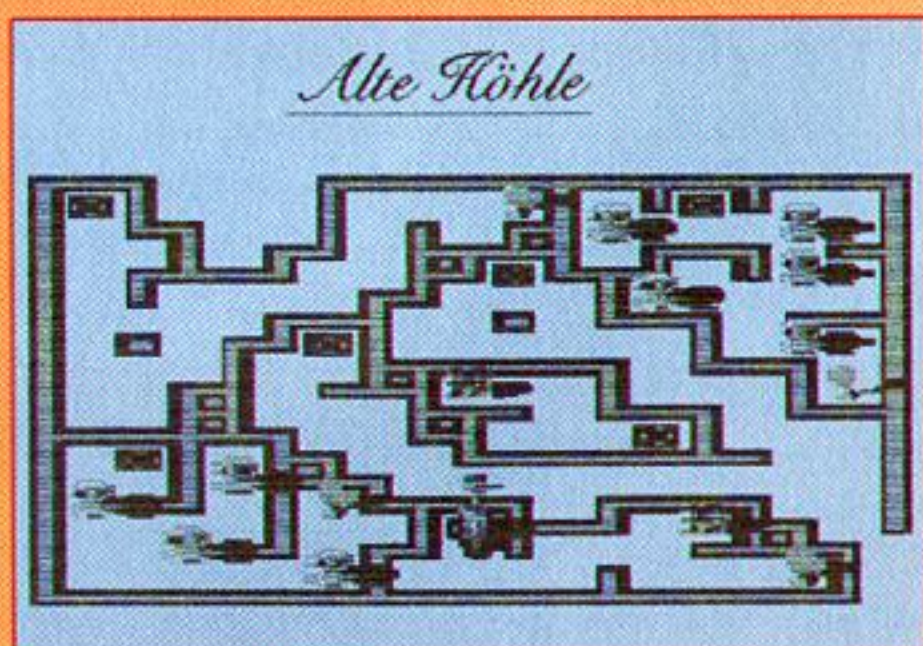
LÖSUNG
AMBERMOON

Golems sind äußerst zähe Burschen – Schlafsprüche und Heiltränke haben sich als bestes Gegenmittel bewährt.

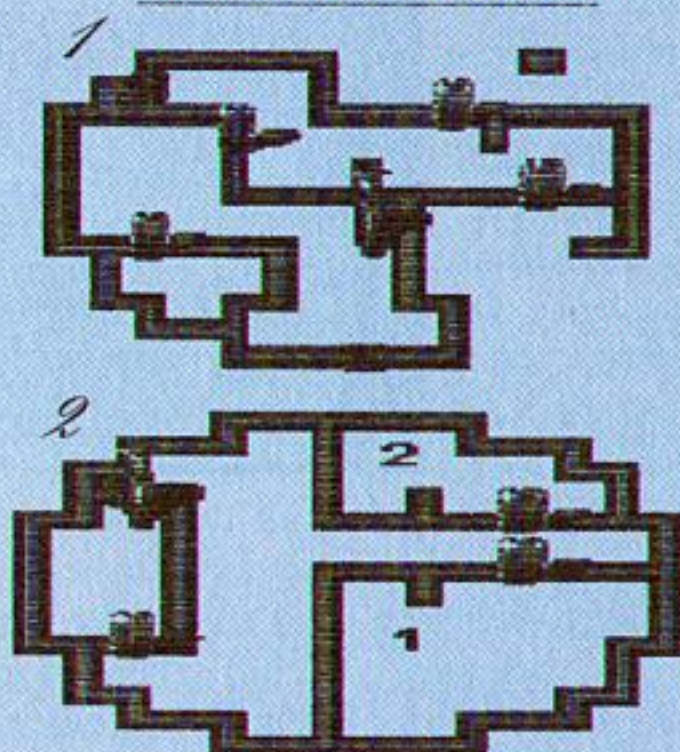
Die hart erkämpften Steine legen wir hinter die Gitter, und siehe da: Der Weg ist frei... zu einer weiteren Horde wilder Golems! Im Raum mit den zwei Teleportern wählt man den rechten. Aus dem scheinbar leeren Raum führt eine Illusionswand hinaus. Seid Ihr bei den wandernden Teleportern angelangt, hilft nur Speichern und Ausprobieren.

Ist schließlich der richtige Beam-o-mat gefunden, wird die Phiole gefüllt und der Heiler in Spannenberg aufgesucht. Mit der Medizin im Gepäck retten wir das Mädchen und erhalten von ihr zum Dank den Ring des Sobek (Deinen Charakter anlegen lassen!).

Nun auf nach Norden, das Banditenhaus ausräuchern (alle Truhen öffnen!). Die Teleporter im Keller betritt man folgendermaßen: links – rechts – Mitte – rechts. Mit Nagier sollte man auf jeden Fall Frieden schließen! Westlich von Spannenberg stoßen wir auf einen einzelnen Höhleneingang. Genau davor steht eine Tanne, in deren Astloch wir ein dreieckiges Objekt, das in der Höhle als Schlüssel dient, finden. Der netten Sylphe versprechen wir, ihre Schwester aus den Klauen der garstigen Orks zu befreien. Dann schnell noch die Schatztruhe plündern und raus! Nördlich der Sylphenhöhle finden wir die Familiengewölbe der Orks. Der Blutgott heißt übrigens OKNARD. Türen lassen sich durch Berührung öffnen. Nachdem Ihr auf Eurer Reise durch die düstere Orkhöhle auch noch fünf Gongs geschlagen habt, solltet Ihr sehr bald zum Riesen gelangen, den Ihr selbstmurmelnd einen Kopf kürzer macht. Wir schnappen uns besagten Kopf und den Schlüssel, befreien die Sylphe, nehmen sie nicht in die Party auf und kehren wieder heim ins schöne Spannenberg. Dem Freiherrn bringen wir die Amtskette, Nagiers Brief und den Kopf. Der Pferdehändler bekommt die Hufeisen, das Ehepaar die Weinbecher.

Es folgt ein kurzer Ausrüstungs-Check: Unser Abenteurer muß nun den Eisenring sowie den Ring des Sobek tragen,

einen Feuerstein besitzen und die Sphäre der Öffnungen, die sich in Nelvins Tasche befindet, sein eigen nennen.

Ist alles vorhanden, könnt Ihr getrost Egil und Nelvin entlassen, denn leider kann nur der Träger des Sobek-Rings schwimmen! Durch die Furt von Bender geht's daraufhin weiter nach Süden. Der Burnville-Tunnel sollte dabei keine Probleme bereiten („Scimitar" nicht vergessen – ist 'ne geniale Waffe). Also weiter nach Süden in den nächsten Tunnel. Ist auch dieser überstanden, eilen wir ins Torhaus und benutzen die

Sphäre der Öffnungen. Im Turm zünden wir die Fackel an und heizen dem Feuerdrachen ordentlich ein. Vor jeder Falle (Pendel oder Speere) in diesem Turm

Legende

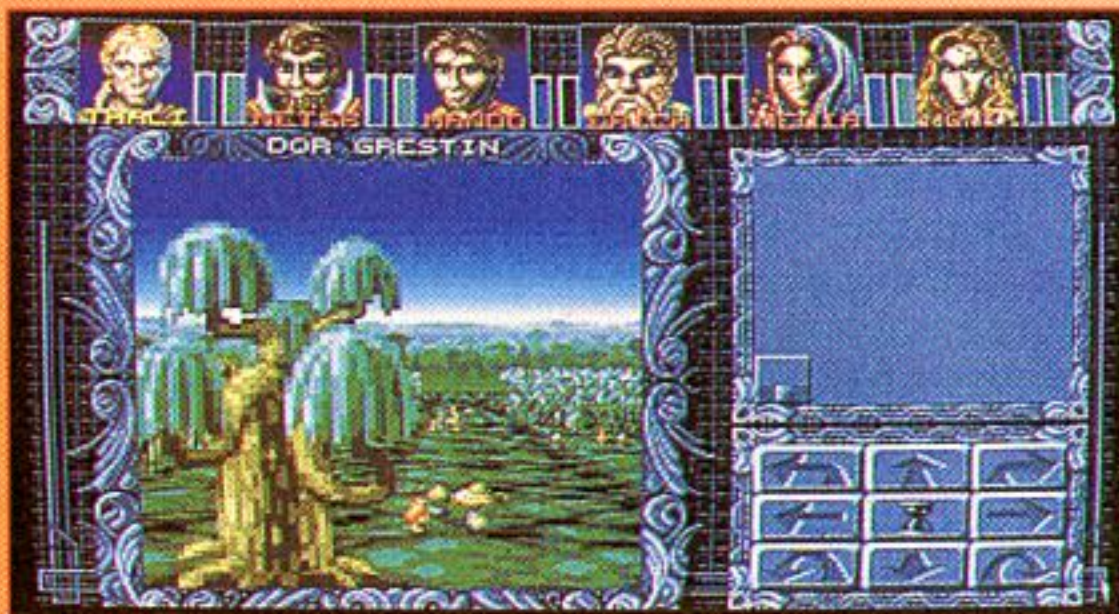
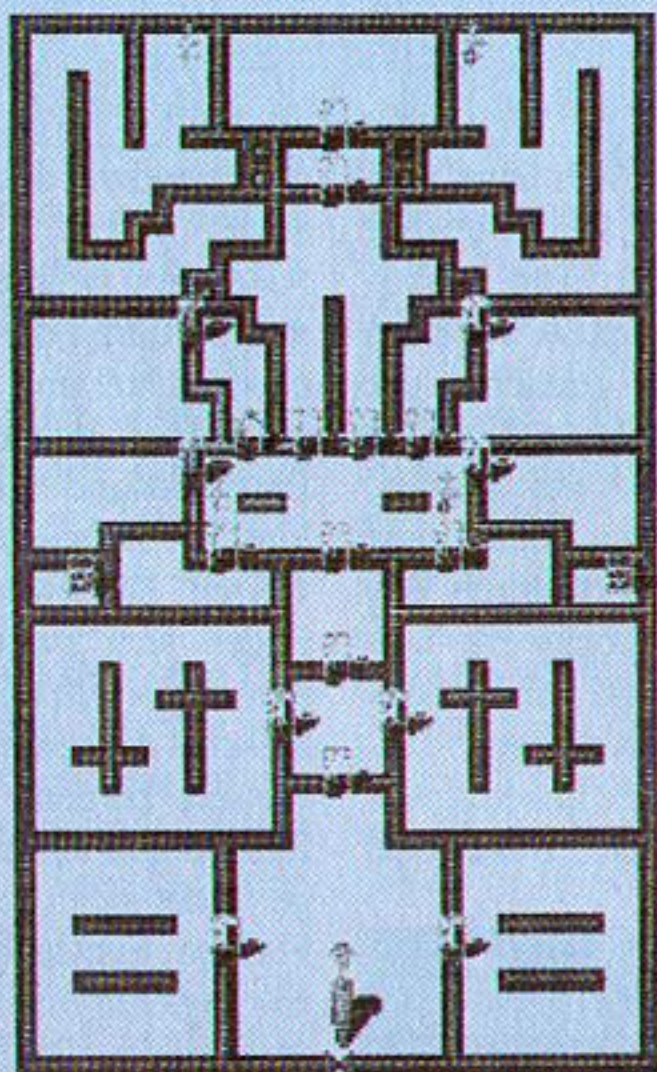
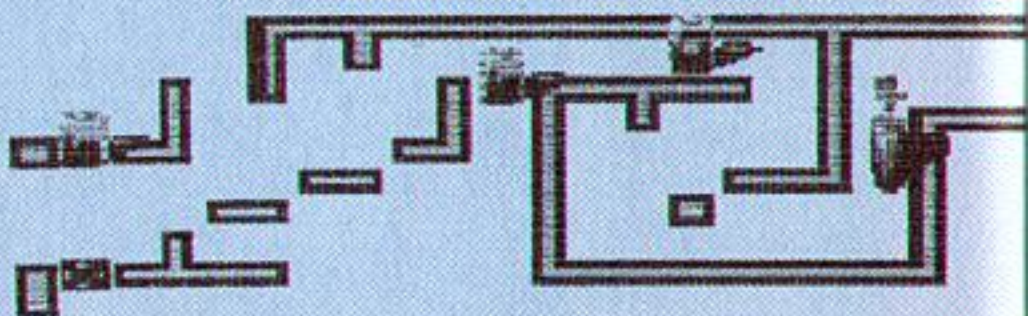
1) Alchemist
2) Magier für die Party

Bemerkung

Alchemistenturm 1 oder 2 steht für die jeweilige Etage.

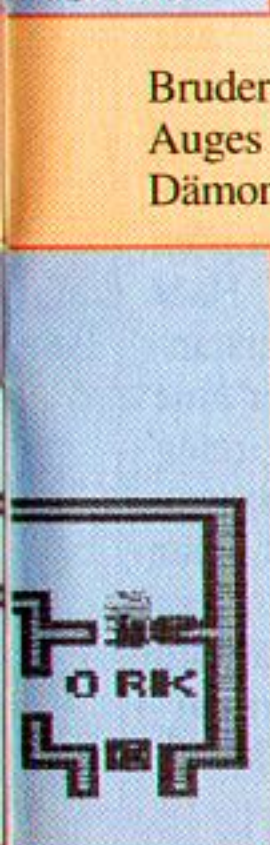
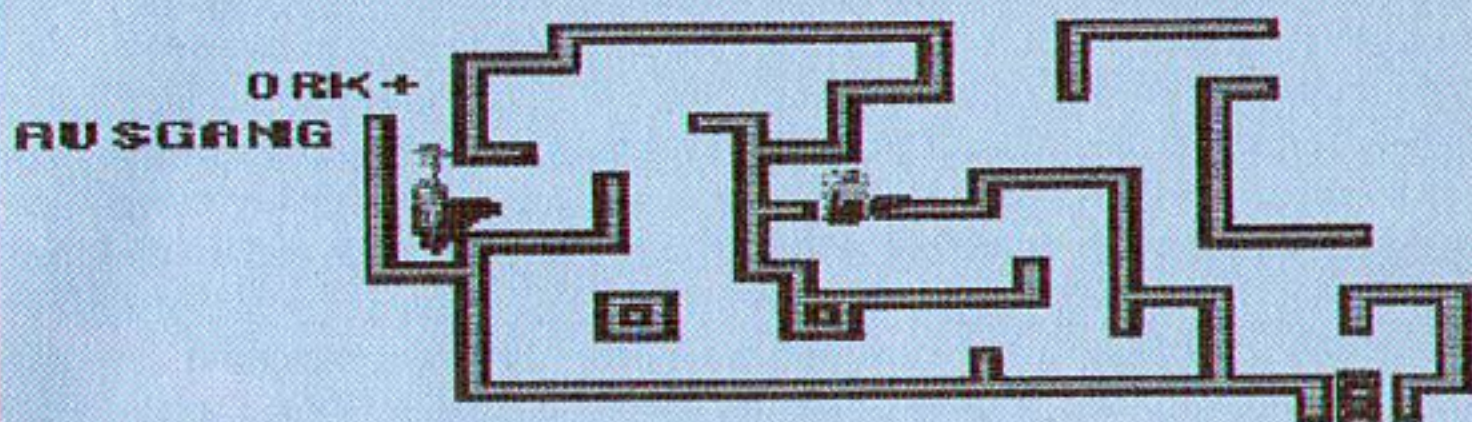
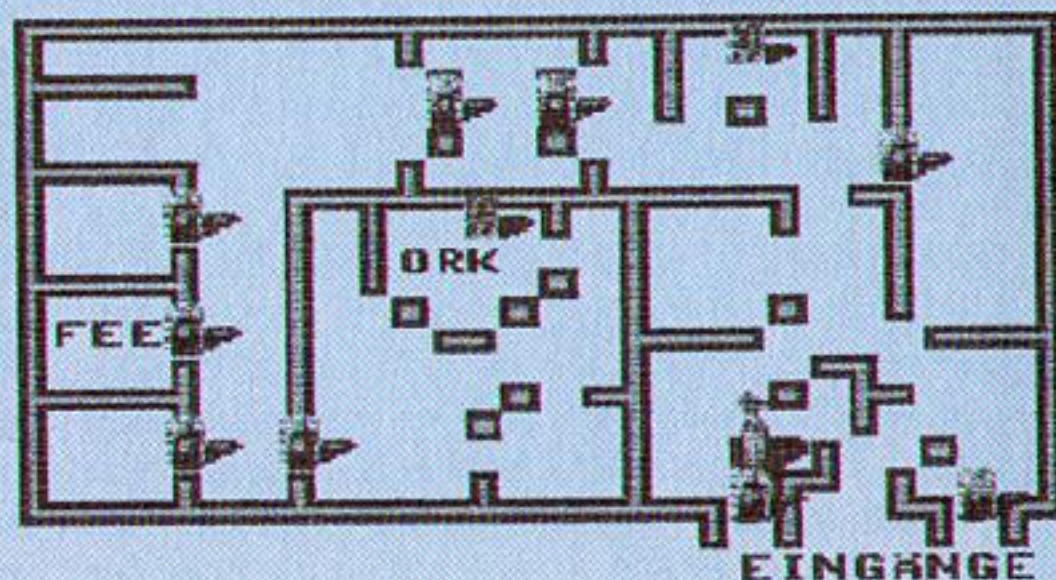
befindet sich eine Geheimtür. Der Schalter hinter der Tür deaktiviert die Falle. Widmen wir uns zunächst der linken Treppe. Über sie erreichen wir Sabine, mit der wir schleunigst zurück und durch das zweite Stockwerk laufen. Sobald wir hier das Licht berühren, erscheint vor unseren Augen ein alter Bekannter, der irgendwie doch sehr einer Katze ähnelt! Auch ihn nehmen wir mit, berühren die restlichen Lichter und stoßen schließlich hinter einer Illusionswand auf eine Flasche Eiswasser. Im vierten Stockwerk befinden sich zwei Räume, die wieder je eine Flasche des guten Eiswassers bergen. In der fünften und letzten Etage findet sich die letzte Flasche Eiswasser, die wir sogleich mit all den anderen in die Mundöffnung im zweiten Stockwerk gießen. Mit einem streng limitierten Lebenslicht hat nun auch Luminor, der sich in der fünften Etage breitmacht, nichts mehr zu lachen.

Mit Hilfe unseres Schlüssels befreien wir Burnvilles Einwohnerschaft und den Werftbesitzer aus Spannenberg. Im Haus der Künstler besuchen wir den Kartographen, krallen uns die Karte, besuchen Dieter,

grabschen das Bild und unterhalten uns mit dem Forscher über magische Wörter wie „Schnism", „Tempus Fugit" oder „Prinzchen". Jetzt wird Egil und Nelvin aufgesammelt haben, lassen wir uns an der Werft ein Schiff schenken und segeln mit selbigem nach Newlake. finden wir ein Spruchrollenparadies, das „Windtor" und das „Kräuterbuch". Hinter der Geheimtür entdecken wir ein Dämonenschlafrezept. anschließend im Keller den Hexenmeister, dessen Name im übrigen NERA ist, und freuen uns über Ring und Besen. Gemäß unserem Rezept suchen wir nun alle benötigten Kräuter, Pilze und Phiolen zusammen, steigen erneut in den Hexenkeller hinunter, benutzen das Rezept am Kessel und erhalten so den den Dämonenschlaf.

Auf Meras Insel labern wir ein paar Takte mit dem Kater, killen noch schnell die Schwimmfähigkeit der gesamten Mannschaft bis auf 95% gebracht, bevor wir wieder nach Spannenberg zurückpaddeln. Nachdem wir Ein Besuch beim Baron verschafft uns Arbeit. Also ab in die Gruft und mit Shandra ein Schwätzchen gehalten (Stein vom Opa benutzen!). In der Bibliothek Auf der südlich gelegenen Hexeninsel leben ein paar Gnominnen, die

uns allerdings keine ernsthaften Probleme bereiten sollten. Dem Gnomenkönig zeigen wir Neras Ring – er läßt uns daraufhin bereitwillig seine Schatzkammer plündern. Mit dem Hexenbesen geht's jetzt direkt gen Westen, zu einer Höhle auf der Waldinsel. Der Herr dieser Felsbehausung, ein fieses Monster, versteckt sich in einem Geheimraum im Zentrum. Nach erfolgreicher Bestienvertilgung schnappen wir uns das Amulett und bringen es dem Waldhüter im Süden der Insel. Jener wiederum beschert uns dafür einen Stab aus seltenem Xenobil-Holz. Widmen wir uns nun dem Tempel der Bruderschaft des roten Auges Tarbos'. Etwas Dämonenschlaf in die Schale des Urviehs, und das Tierchen fällt in einen tiefen Schlummer und verschwindet! Um die magischen Wachen zu besiegen, geht am besten wie folgt vor: Valdyn und ein weiterer schneller Charakter werden in die Frontlinie gestellt. Sie springen nur hin und her, während der Rest von hinten schießt und zaubert, was das Zeug hält!

Nachdem wir uns zu S'Orel durchgekämpft haben, gilt es, auch diesen zur Hölle zu schicken, um schließlich den Hangar-Schlüssel einsacken zu können (der Morag Dart ist eine ausgezeichnete Waffe!). Im Hangar klettern wir ins Schiff und studieren eifrig Kires Nachricht: Aha, deshalb die Edelsteine! Also Leinen los und auf nach Illien, der Stadt der Elfen.

Fürst Pelani, der uns hier sein Leid klagt, sichern wir als stolze Abenteurer gleich mal unsere Hilfe zu. In der Taverne stöbern wir Leonaria, eine hervorragende Alchimistin, auf, die uns von nun an begleiten sollte. Mit den hoffentlich inzwischen vorhandenen zwölf Windperlen sowie der Perlmuttkette suchen wir die Insel der Winde auf und basteln uns gemäß Anleitung eine Windkette und einen Aufbaustab. Eines der Windtore führt uns anschließend, so wir die Windkette benutzen, zu Sansries Insel. Dort erstehen wir in Snakesign einen Schlangenstein und den Topaz, bevor wir dem Tempel der Sansrie einen Besuch abstatten. Nachdem wir den Schlangenstein benutzt und das Labyrinth durchquert haben, können wir mit dem gefundenen Hammer die beiden versteckten Sanduhren disablen – wozu auch immer das gut sein soll! Sansrie verbirgt sich im hintersten mittleren Teleporter des zweiten Stockwerkes. Macht sie fünf Köpfe kürzer, bedient Euch an ihren Schätzen, und fliegt zurück nach Illien. Sobald wir Pelani das Blut überreichen, händigt er uns die Flöte des Hawkmoons, das beste Transportmittel, aus! Mit der Transporttröte in der Tasche brausen wir (natürlich auf dem Rücken des Adlers!) zu den Orkhöhlen. Ein paar Meter links davon befinden sich die Zwergenminen. Im Inneren der Stollen stoßen wir auf seltsame Maschinen. An jeder dieser komi-

schen Blechkästen benutzen wir je einen der acht Edelsteine und erhalten dafür am Ende den Nav-Stein, der einzig und allein das Verlassen der Insel möglich macht! Als nächstes geht's wieder zum Hangar. Den Nav-Stein am rechten Apparat benutzen, und die Kiste startet zum Waldmond. Sobald man auf dem Zwergenmond von uns abläßt, wenden wir uns dem Haus des Schmieds zu – ihm wurde die Tochter entführt! Auf der Suche nach der verschwundenen Göre steigen wir in den Keller und tasten die Wände nach offenen Stellen ab. Fündig geworden, verwenden wir eine Spitzhacke und gelangen durch das Loch in der Decke in die Tornak-Höhle. Ein paar Tornaks und Wände später entdecken wir schließlich das kleine Mädchen – laßt Euch überraschen!

Wie auch immer, der Schmied vermacht Euch letztendlich eine Armbrust (die zweitbeste Waffe des Spiels!). Wichtig: Beim Händler gilt es nun, etwas Bernstein zu erstehen. Kire vermißt ganz besonders seine Frau Dorina – selbstverfreilich wieder ein Fall für uns! Ihr findet sie an den Koordinaten 64, 237. Aber Vorsicht: Die blinkenden Flecken auf der Oberwelt bedeuten Prügel – also weitläufig umgehen! Eintritt verschafft uns SCHNISM (warum, wissen nur die Götter). Der Dungeon ist kein großes Ding, nur manche der Pflanzen entpuppen sich bei näherem Hinsehen als pure Illusion! Habt Ihr Dorina endlich das Schreiben von Kire überbracht, fallen sich die beiden in die Arme und schenken Euch zum Dank den Minenschlüssel. Mit dem Schlüssel im Gepäck machen wir uns auf die Ledersocken zu den Koordinaten 110, 180 (Dor Grestin). Dort fragen wir den Chef nach den Ruinen und eilen zur angegebenen Stelle (die Ruinen sind bei ca. 50, 50 zu finden). Durch die Fallgrube geht's nach unten. Den Bernstein in die Maschine, mit Levitation nach oben und hinter der Tür mittels Fahrstuhl wieder nach unten. Jetzt die Zahlencodes ansehen und das Schreiben des Waldläufers lesen. Anschließend durch den Teleporter nach draußen flüchten.

In der Zwergenmine bei Dor Kiredon (180, 130) angekommen, erklimmen wir zuerst die rechte Leiter und töten das Tornak-Weibchen, um an das Ei heranzukommen. Mit dem Ei können wir nun unbehelligt durch die Horden von Tornaks spazieren und schließlich die erste der drei Leitern nach unten nehmen. Vor der Metalltür stehend, müssen wir links sowie rechts graben, links die Maschine mit Bernstein in Gang setzen und rechts die Codierung entziffern. Die Kombination für die Tür lautet: rot = 1, orange = 10, gelb = 50, weiß = 100. Nach einigen harten Fights erreichen wir einen Raum, in dem Nav-Steine hergestellt werden können: Bernstein in die Maschine, Scheibe mit entsprechender Farbe in den Automaten – tata, auf dem Tisch liegt ein Nav-Stein! Bastelt am besten zwei von jeder Sorte, man weiß ja nie... Nun den ganzen Weg zurück nach oben, ins Luftschiff und auf nach Morag. Hier angekommen, werden wir von S`Riel begrüßt, der uns ohne Umschweife mitteilt, daß sieben Paläste unserer Schlagkraft harren (aber nur fünf Obermotze, da S`Orel ja bereits erledigt ist und S`Riel auf unserer Seite steht!). Nachdem wir die Karte von Morag und die erste Harfensaite zu den anderen Utensilien gepackt haben, geht's nach 33, 179. Der Schlüssel für den nächsten Palast ist grundsätzlich beim Ratsherrn zu erhalten. Die Rechenaufgaben lauten: 242 und 301. In einem Palast sind die meisten Fallen Illusionen, ansonsten erwartet Euch nur Bekanntes (aber davon viel!). Ist der sechste Palast geschafft, holen wir das Sandboot ab und gelangen damit zu S`Lorwin, der wider Erwarten ziemlich leicht in die ewigen Jagdgründe zu schicken ist.

Mit den sieben Harfensaiten geht's unserer letzten Heldentat entgegen: In Lyramion, genauer gesagt in Illien, suchen wir Matthias, den Meister der Musik, auf. Ihm kaufen wir eine Harfe ab und geben ihm die Saiten (solange Ihr die Harfe in Eurer Gewalt habt, könnt Ihr zwischen verschiedenen Musikstücken wählen). Mit der fertigen Kristallharfe wandern wir zum Tempel der Bruderschaft und lassen das gute Stück vor der Kristallwand erklingen (vor dem Betreten des Tempels unbedingt abspeichern!). Jetzt gilt es mal wieder, ein paar Gegner zu killen, Wunden zu heilen, alle möglichen Schutzzauber zu sprechen und schließlich gegen die Maschine zu kämpfen (ca. 4000 LP!). Habt Ihr alles heil überstanden, dürft Ihr über eine Treppe ins Freie treten und die Endsequenz genießen. Bleibt nur noch eine Frage offen: Wird das nächste Abenteuer „Ambersun" oder „Amberplanet" heißen?

SPIELE-UNTERHALTUNG

Bestell-Nr.

0002 **RETURN TO EARTH** Weltraumsimulation
0005 **TETRIX** Achtung, macht süchtig !
0013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5**
0019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
0022 **BILLARD** Billardsimulation,benötigt 1 MB
0027 **STAR-TREK PD-Version 2 Disks DM 10,-**
0029 **PACMAN-** ähnliche Amiga-Umsetzung
0032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation
0038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnl. Spiel
0039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
0043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele
0046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat
0051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler
0052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
0053 **SLOT CARS** diesmal mit Feuerkraft
0054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
0056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele
0057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
0063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
0064 **DRIP-GAME** lustiges Geschicklichkeitsspiel
0080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
0081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit ! Mit Spiele-Editor, 1MB
0082 **MARIKO** interessantes Denkspiel
0085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell !
0086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel
0087 **EXTERMINATE und DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games
0089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game
0090 **SPACE BATTLE** Weltraum-Schießspiel
0091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor
0092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an der Börse wieder!
0094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB-Speicher erforderlich,sehr spielstark !
0095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung
0098 **DISC** Geldspiel-Automat
0101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
0102 **DOWN HILL** sehr gute Skirennen-Simulation
0103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
0106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
0107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
1104 **SBALL,MEGABALL,MOSAIC,FAMILYSOL und AMIGA-TRATION** 5 super Spiele
1105 **TRON** und **PHARAO** 2 Strategiespiele
1111 **SPACE-POKER,MANTA-WITZE,CassCalc**
1123 **6 QUIZ- und DENKSPIELE**
1124 **SPACEWAR,RUNNING,HEADGAME, DOWNHILL**-4Spiele
1125 **TREASURE SEARCH,Missile-C** 2 Action-Games
1126 **METRO** und **ZON** - 2 super Action-Games
1128 **ARCHIV** - ein tolles Weltraum-Abenteuer
1131 **IMPERIUM** - Strategiespiel
1141 **SBALL** u. **TRON**
1142 **CONQUEST**-Kriegsstrategiespiel
1154 verschiedene **PUZZLE-SPIELE**
1159 **TISCHTENNIS** u. **Geschicklichkeitsspiele**
1160 **DOMINO** sowie 2 weitere Strategiespiele
1161 **POKERAUTOMAT,KNIFFEL**
1162 **SNAKES & LADDERS** sowie **DICK DYNAMITE**
1163 **2 Spiele ähnlich Memory**
1164 **STU** -gutes Schießspiel und **CRUNCHMAN**
1183 **ALIEN FORCE**
1188 **MASTERMIND,DOMINOS,IT's LOGIC** 3 Denkspiele
1189 **CONQUEST,AMI OMEGA,ROME** 3 Strategiespiele
1191 **SHUGGLE BALL** mit Zweispieler-Modus
1197 **EVIL-TOWER** - ein tolles Abenteuer-Spiel
1198 **CHESS** - sehr gutes Schachprogramm
1204 **CHEAT SHEET** - Spieletips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen u. C-Manual
1205 **DAS ERBE - ein vom Umweltbundesamt gefördertes Superspiel !**
1206 **SHOOTING MACHINE** - tolles Schießspiel
1207 **SUB ATTACK** - U-Boot-Simulation
1208 **SIM CITY-PD-TERRAIN-EDITOR**
1209 **DISC** - Geldspielautomat
1210 **PENTE** - gutes Brett-Strategiespiel
1213 **SOLITAIRE POKER** - Street-Poker
1214 **BILLARD - SIMULATION**
1215 **AMOEBA** - Invaders abwehren
1216 **RUBICS CUBE** - löst den Würfel
1217 **LAMATRON** - tolles Schießspiel
1241 **BACKGAMMON** tolle Amiga-Umsetzung
1242 **EMPOROS u. GROSSKAPITALIST** 2 Handelssimulationen

Unsere Versandkosten:
Inland: bei Nachnahme 9,50 DM
bei Vorauskasse (bar,Scheck) 6,- DM
Ausland: nur Vorauskasse 30,- DM

ANTI-VIRUS

0004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,deutsch
0111 **LAMER SCANNER** mit deutscher Anleitung
0112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers
1156 **6 ANTI-VIRUS-PROGRAMME**
1177 **VIRUS CHECKER V2.2,VECTOR-DETECTOR,CLIKK**
1181 **VIRUSX 4.0**

jede Disk nur DM 5,-

(zuzügl. Versandkosten)

Bitte fordern Sie unser kostenloses AMIGA-GESAMT-INFO an!

1243 **MAD-FACTORY und Q-BALL** 2 Geschicklichkeitsspiele
1244 **QUIZMASTER** tolles Spiel mit 300 Fragen
1245 **YAHZEE,BRAINCRACKER**
1252 **PETERS QUEST** sehr gutes Hüpf- und Sammelspiel
1254 **ROLLER** sammeln Sie Energiekugel-Knubbel
1255 **BATTLE EGGS** gutes Weltraum-Shootem-up-Game
1257 **THE PHONE COMPANY** und **SPACE RESCUE**
1259 **CRYPTO-KING,AMINES,ANISO,DELUXE**
1260 **WATER ATTACK** Geschicklichkeits-Spiel
1261 **MEGAVERSI** Reversi-Variante mit Zweispieler-Modus und ein Denkspiel
1262 **BLUE** ein tolles Geschicklichkeits-Spiel

Ihr Vorteil:

- meist deutsche Programme oder Programme mit deutschen Bedienungs-Anleitungen
- alle Programme auch unter Kickstart V2.0 lauffähig
- laufende Qualitätskontrolle
- schnellste Lieferung direkt ab Lager

KOMMERZIELLE SOFTWARE

Steuer 1993 die Vollversion bei uns nur 10,- DM

ÜBERSETZE übersetzt englische Texte(z.B. Anleitungen) ins Deutsche	27,-	DM
AMIGA - DER EINSTIEG das Nachschlagewerk in neuer, aktualisierter Fassung! Geballte Informationen , Tips& Tricks + Disk	49,-	DM
X-COPY PROFESSIONEL TOOLS (neue Version) mit Hardware-Zusatz, kopiert fast jede geschützte Software	75,-	DM
DSORT-PRO Diskettenverwaltung mit Etikettendruck u. Listenerstellung	19,-	DM
BRIEFKOPF zum Erstellen von eigenen Briefköpfen mit Serienbrieffunkt.	19,-	DM
VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung mit Druckoptionen	29,-	DM
ADVICE der komplette Geldanlageberater	15,-	DM
MATHE-ASS Mathematik-Trainer für Kinder und Erwachsene	19,-	DM
RÖNTGEN das atomare Denkspiel	15,-	DM
KALAH das Spiel des schwarzen Kontinents	29,-	DM
BABYLON umfangreiches Zukunftsanalyse-Programm ,benötigt 1MB-Sp.	29,-	DM
THERAPEUT eine tolle Psychotherapeuten-Simulation	19,-	DM
UNIDEPOT universelle Vermögensverwaltung für Kapitalanlagen,Immobil.	19,-	DM
IFF-MUSIK-PAKET enthält 1 Musik-Programm + über 800 Instrumente	69,-	DM

HARDWARE

3,5" LAUFWERK A500 intern	99,-	DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	119,-	DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1MB mit Uhr	55,-	DM
1,8 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abschaltbar	179,-	DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)	59,-	DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,inklusive ROM V1.3	89,-	DM
KICKSTART-ROM V1.3	59,-	DM
KICKSTART-ROM V2.04	98,-	DM

LEERDISKETTEN 3,5" 2DD für Amiga

10 Stück	DM	8,50	50 Stück	DM	40,00
100 Stück	DM	79,00	400 Stück	DM	308,00

Bestellannahme:TEL. 05231/97030
FAX 05231/970333

oder schriftlich bei:

ABC-SOFT
Lange Str.84
D- 32756 Detmold

ANWENDER-PROGRAMME

0003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm
0008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG**
0011 **POWERPACKER V2.3b** ein super Datenkomprimierer
0031 **DISKEY** Diskettenmonitor
0040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerken
0044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME**
0047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung
0060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art
0068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
0069 **DFÜ-PROGRAMME** 8 Amiga-DFÜ-Progr.
0070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons
0071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien durch Paßwort
0072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte
0075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung
0077 **INTROMAKER V1.6** zum Programmieren eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung
0131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank**
1101 **TOOLS** zum **Betriebssystem 2.0**
1108 **POLYDAT, BBASE II** -Datei- und Adressverwaltung
1109 12 kleine Hilfsprogr. zB. **PD-MENU, BOOTTOOL**
1113 **VIDEO-LABEL-MASTER**
1115 **2 VIRUSKILLER** sowie **2 GRAFIKDEMOS**
1117 **GRAFIKMACHINE,IMPLODER-Datenkomprimierer, ALBERT**- Erstellen von eigenen Guru-Meldungen
1129 **AQUARIUM**- Datenverwaltung der Fish-Serie
1137 **TEXT PLUS** - **Textverarbeitung**
1150 **SUPERPLAY** -Soundplayer,**ZERO-VIRUS III**-Anti-Virus-Programm,**Tic Tac Toe -Spiel**
1168 **STAR AM PLAN** - elektronische Tabellenkalkulation
1192 **TOOLS 2.0** - hilfreiche 2.0-Utilities
1200 **AMIGA-BÜCHER- u. Filmverwaltungsprogr.**
1202 **ARGUS COPY** - Kopierprogramm
1203 **VORTEX** - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible
1231 **MENÜMAKER- u. Festplatten-Programme**
1232 **SYSTEM MONITOR, deutsch**
1234 **SID** - gutes Directory-Utility
1236 **ANWENDER-PAKET-SAMMLUNG**
1238 **HELMUT KOHL DEMO**
1247 **MULTIFUNKTIONS-UTILITY** für die Arbeit mit dem Amiga
1248 **OS 2.0 TOOLS** z.B. ALock,Boot Pic,LHA 1.3
1249 **ANUBIS**- ein komplettes Mailbox-System
1250 **TOOLS- UND ANWENDER-PAKET für V 2.0**
0001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**
0007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung
0008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG**
0128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne
0129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest,dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw.
1127 **LIGAVERWALTUNG** - neue Version
1233 **PLATINEN-LAYOUT-PROGRAMM**
1138 **CROSS** - erstellt Kreuzworträtsel
1158 **DART-PUNKTE-VERWALTUNG**
1170 **STARLIGHT** - Astronomieprogramm
1178 **AK LOTTO-VERWALTUNG,SPACE ARCHIV** verwalten von Himmelskörpern
1268 **SCHALTKREIS-SIMULATOR**
1269 **TRICKDISK** Tips & Tricks zu mehreren Hundert kommerziellen Spielen
0058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG**
0136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME**
1194 **DOLMETSCHE-** Übersetzungsprogramm
1218 **MATHEMATIK für die 10.Klasse**
1219 **ERDKUNDE- LERN- und QUIZPROGRAMM**
1221 **VOKABELN, MATHEMATIK, CHEMIE**
0118 **PRINTER DISK** enthält 9 Druck-Programme
0120 **LABELPAINT** Etikettendruck
1113 **VIDEO-LABEL-MASTER**
1228 **DRUCKERTREIBER-DISK für 100 Drucker**
1251 **AMIGA FOX**- sehr gutes AMIGA-DTP-PROGRAMM komplett in deutsch

FONTS--PAKET voll mit Schriften 10 Disks 39,-DM
DTP-Bilder-Paket voll mit Grafiken 10 Disks 39,-DM

Wir suchen noch Fachhändler, die unsere Produkte vertreiben möchten.
Rufen Sie uns an!

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Wem im Ballerrolli **Hired Guns** die vierköpfige Söldnergilde wie die Eintagsfliege unter der Mouse wegstirbt, der muß nicht gleich die Maschinenpistole ins Korn werfen! Denn wie wir aus gut unterrichteten Amateurkiller-Kreisen erfahren haben, läßt sich das Leben der Androiden-Rambos mit wenigen Tastendrücken erheblich erleichtern: Eine kleine Hilfe bietet Euch das Cheat-Wort CHRISTINA, das, irgendwann im Spiel eingegeben, für freie Missionswahl sorgt. Wer's im eigentlichen Spielgeschehen ein wenig leichter haben möchte, dem sei APPLEGATE ans Computerherz gelegt. Denn nach Eingabe dieses Wortes sind Schlüssel oder Key-Cards so nötig wie ein Zwölffingerdarmgeschwür – *alle* Türen öffnen sich wie von Geisterhand! Den ultimativen Superkick gibt's allerdings erst nach Eingabe von AMIGA (was sonst!): Zusätzlich zu den Hilfestellungen, die die anderen beiden Cheats gewähren, erhalten unsere gedungenen Unkrautvernichter obendrein absolute Unverwundbarkeit. Also, Leute, laßt die Fetzen fliegen!

Eine weitere Folge der Reihe „Simpson goes Computer" mit dem gedärmerfrischenden Titel **Krusty's Fun House** flimmert seit einiger Zeit über die Amiga-Monitore. Höchste Zeit also, daß wir Euch mal die Levelcodes unter die Clown-Nase reiben:

Level 1: HI KIDS
Level 2: NELSON
Level 3: PATTIE
Level 4: MRPLOW
Level 5: MAGGIE
Level 6: ZACHARY

Kennt Ihr schon das Spiel mit dem **Blob**? Nein? Aber wir – und dank Holger Dotzauer sind wir sogar im Besitz aller Levelcodes:

Level 1: EASY
Level 6: WAXY
Level 11: TWIN
Level 16: XNOR
Level 21: HYPO
Level 26: HIHO
Level 31: FLUF
Level 36: WANE
Level 41: MIST
Level 46: JOWL

Nämlicher Holger hat sich allem Anschein nach auch durch die naßkalte, sauerstoffverarmte Unterwasserstationswelt von **Deep Core** gekämpft. Natürlich ist es ihm jetzt nahezu ein Volksfest, Euch die dabei erzockten Sektions-Paßwörter zu verraten:

DAWN RAZOR
REANIMATOR
PSYCHONAUT

Alien Breed 2 – die außerirdische Brut schlägt zurück! Klar, daß Daniel Bleisteiner den extraterrestrischen Mördermonstern solch übles Benehmen nicht durchgehen lassen konnte. Also schnallte er sich seinen Flammenwerfer Marke „Alienröster" um und brannte der aufrührerischen Brut gleich mal ein paar erzieherische Maßnahmen auf die Pelle. Da sich die Biester allerdings als ziemlich zäh erwiesen, mußte er zu drastischeren Maßnahmen greifen: Er wählte das Options-Menü an und gab den Code 098654 ein. Damit waren ihm von Begin an stolze zehn Leben sicher. Als nächstes hackte er die Kombination 736353 ein, um sein Anfangskapital auf 50.000 Credits hochzuschrauben. Dann huschten seine Finger über die Tastatur und tippten den Code 378829. Die Anzahl der Schlüssel stieg dadurch auf 50 an. Als letztes drückte er die Tasten 243433. Von nun an hatte er im Spiel jederzeit die Möglichkeit, über die Taste N in den nächsten Level zu gelangen...

Tja, wen wundert's da noch, daß unser listiger Alienbändiger Euch obendrein sämtliche Levelcodes serviert?

Level 1: 000000
Level 2: 353828
Level 3: 108383
Level 4: 370101
Level 5: 982822
Level 6: 847464
Level 7: 737373
Level 8: 928112
Level 9: 287364
Level 10: 193831
Level 11: 090921
Level 12: 309383
Level 13: 101221
Level 14: 103992
Level 15: 998112
Level 16: 125332
Level 17: 091233

Für randalierende Reptilien hat unser Daniel anscheinend nichts übrig, denn neben den rüpelhaften Aliens hat er auch schon den schnuckeligen Raptoren aus dem **Jurassic Park** bessere Manieren beigebracht. Seine Levelcodes stellt er nun allen Saurier-Dompteuren gerne zur Verfügung:

B5A48352
E54C67AA
D5F4AB62
95B48B42
85A4834A
F54C6FAA
C57C77B2
C56C7FBA
A5149F5A

FREEZER ECKE

Alien Breed 2: Die Anzahl der Leben findet Ihr für Player 1 in Adresse C01605, für Player 2 in C01805. Die Keys stehen in C01679 (Player 1) bzw. C01879 (Player 2). Die Munition der Alienbuster läßt sich auf unendlich stellen, indem man den Wert 7FFF in das folgende Adressenpaar einträgt:

Player 1: C01672 (auf 7F setzen)
C01673 (auf FF setzen)
Player 2: C01872 (auf 7F setzen)
C01873 (auf FF setzen)

Sobald man sich in ein Intex 4000-Terminal eingeloggt hat, sind alle Geldprobleme im Nu abgeschafft: Für Player 1 die Werte der Adressen C01682 bis C01685 auf FF setzen. Für Player 2 müssen die Adressen C01882 bis C01885 auf FF gesetzt werden.

Uridium 2: Ein paar Zusatzschiffe kann man sich in Adresse 17C5 (Player 1) bzw. 1795 (Player 2) schreiben. Wer in einem höheren Level starten möchte, muß das Programm im Titelbild freezen und den Wert der Adresse 12C3 wie folgt verändern:

04 = Welt 1
08 = Welt 2
0C = Welt 3
10 = Welt 4
14 = Welt 5
18 = Welt 6
1C = Ende

Body Blows Galactic: Die Continues manipuliert man in Adresse C537C9. Die Zeit spielt keine Rollex mehr, sobald man sich Adresse C53711 vorgeknöpft hat. Die Energie des Players 1 steht in Adresse C555FB, die des Players 2 in C5568B. Volle Energieleiste entspricht dabei dem Wert 3F.

Micro Machines: Wem die drei Leben zuwenig sind, der kann sich in Adresse 003945 die gewünschte Anzahl einstellen. Wer immer als letzter die Ziellinie überquert, kann sich über Adresse 006627 illegal zum Sieger küren. Dazu muß der Wert der Adresse im Rennen auf 0 gestellt werden. An der Zeit im Bonusgame kann mit Adresse 003D66 herumgepfuscht werden.

Gesucht und gefunden wurden diese Adressen von Johannes Hoen, Sebastian Fiedler, Jan Schliemann und Clemens Agné.

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Wie man in der gefahrvollen **Waxworks**-Mine den Flammenwerfer funktionsfähig hält, erklärt Euch Florian Niebergall:
Der Tank des überaus nützlichen Monster-Grillers kann am Generator aufgefüllt werden. Um allerdings mehr als nur eine Tankfüllung für Euren heißen Freund zapfen zu können, müßt Ihr nach jeder Tankaktion den Benzinbehälter des Generators wieder fest verschließen. Andernfalls läuft der kostbare Brennstoff aus, und Ihr sitzt ruckzuck auf dem trockenen! Sollte Euch trotz alledem der Sprit ausgehen, so kippt einfach das Benzin aus den Molotow-Cocktails in den Mutantenröster, und schon könnt Ihr den fiesen Kreaturen wieder eins überbraten. Wer jedoch die Monster unbedingt mit den Mollis bombardieren will, wartet am besten, bis die Jungs auf zwei Felder herangekommen sind, und schleudert ihnen erst dann den Brandsatz entgegen.

Roland Siegel, seines Zeichens altgedienter **Dragonflight**-Pilot, hat selbstverfreilich schon vor Jahrhunderten alle Rätsel der Drachenflug-Saga gelöst. Das von Jürgen gesuchte Wort, das der Rätselmund im Dungeon 10, Level 5, erwartet, lautet: ALARKAZAM. Den Namen des ältesten Baumes findet man übrigens groß und breit im Handbuch abgedruckt – und das haben wir doch wohl alle, oder?

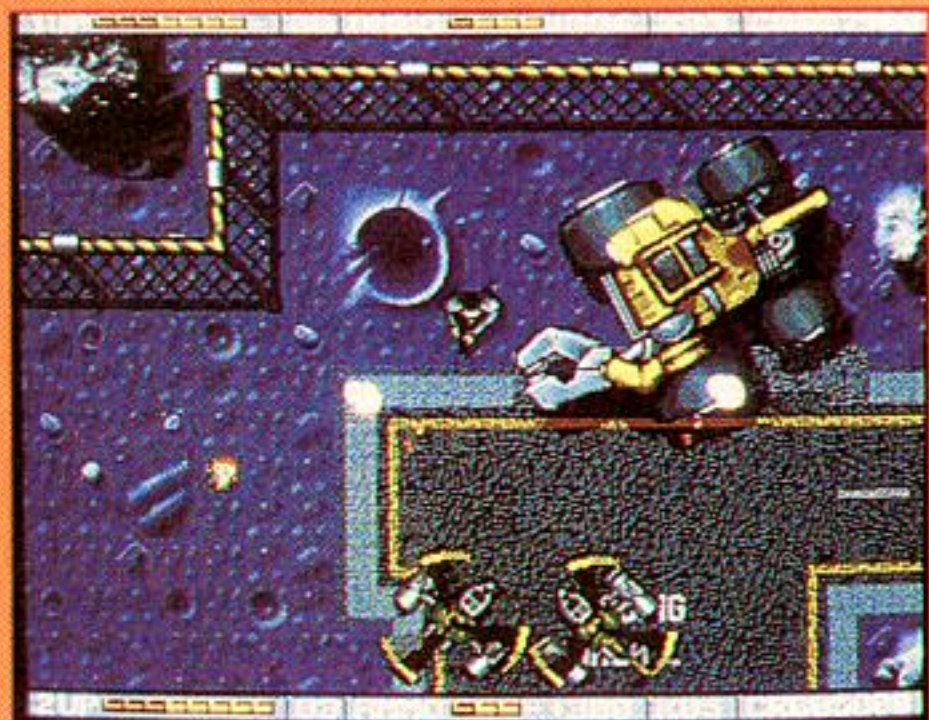
Das deutsche Orakel aus **Wizardry 6** weiß Armin Keller zufriedenzustellen:
Auf die Frage „Wer seid ihr?" antwortet man „Wir sind Bezauberung." Dem „Was sucht ihr?" entgegnet man „Wir suchen Weissagung." Die Frage „Werdet ihr bezahlen?" beantwortet man mit „Ja" – Oberacht, Kinders: Danach sind die Kröten des antwortenden Charakters flöten!

Die Rettung für alle komatösen **Captive**-Zocker (insbesondere Jean) bringt Thomas Reinsch:
Damit weitere Probleme erst gar nicht auftreten, folgt eine Liste aller Zusatzgeräte samt Funktion:
ANTI-GRAV: Roboter können an der Decke laufen
SHIELD: Einfacher Schutz gegen Geschosse
FIRE-SHIELD: Schutz gegen Schläge
GREASER: Robbis laufen schneller
POWER-SAPPER: Saugt eigene Energie ab!
FIXER: Keine sinnvolle Funktion!
DEFLECTOR: Reflektiert Geschosse aller Art
AG-SCAN: Keine sinnvolle Funktion!
ROOT FINDER: Weist den richtigen Weg
MAPPER: Zeichnet Karte
RADAR: Zeigt Gegner an
MAGNA-SCAN: Keine sinnvolle Funktion!
BODY-SCAN: Weist auf Schäden der Droiden hin
VISIONCORRECTOR: Keine sinnvolle Funktion!
VISOR: Droiden können in Dunkelzonen sehen
Mit Hilfe des seltsamen Würfels lassen sich die Kombinationen der runden Schleusen erwürfeln. Leider funktioniert die Sache nicht mit der Eingangstür der Station. Den Code dieser Schleuse sollte man sich allerdings notieren, da man ihn zum Verlassen der Station benötigt.
Die Batterie wird auf die gleiche Weise geladen wie der Brustpanzer: an die nächstbeste Steckdose anschließen, fertig. Im Bedarfsfall kann nun der Brustpanzer mittels Batterie neu aufgeladen werden...

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Der Tod hat viele Gesichter, doch das Grauen hat nur einen Namen: **ALIEN BREED 2**. Hart wie Titan-Stahl, zäh wie Silikon-Dichtungen und flink wie ein Rebounder-Schuß – so sollte er sein, der werden. Insgesamt gesehen sind jedoch die Unterschiede minimal, insbesondere in den höheren Levels. Der Medium Scanner ist praktisch in allen Lebenslagen ausreichend. Die dritte Stufe bringt zwar mei-

heldenhafte Bestienvernichter! Tja, und bei Roland Traunmüller handelt es sich zweifelsohne um einen Haudegen dieses Kalibers: Der außerirdischen Gefahr zum Trotz metzelte er sich durch alle 17 Levels des Alien-verseuchten Gebäudekomplexes, nur um Euch jetzt und hier von seinem Höllentrip zu berichten:

Vorweg gleich mal ein paar spieltechnische Hinweise: Der einzige erkennbare Unterschied zwischen den Schwierigkeitsgraden Easy und Tough ist der erhöhte Munitionsverbrauch im letzteren. Zollux ist als Spielfigur für Einsteiger am besten geeignet. Stone und Johnson sind etwas schwächer bewaffnet, verfügen aber bereits über einen (wenn auch eingeschränkten) Scanner und ein kleines Startkapital. Ruffertoo hat zwar eine miese Wumme, sollte von fortgeschrittenen Spielern jedoch wegen des bereits sehr effektiven Scanners gewählt stens den gesamten Level auf den Bildschirm, ist aber, so man nicht allzu viele Credits übrig hat, ein verzichtbarer Luxus. Bevor wir uns um die einzelnen Levels kümmern, noch schnell ein kleiner Spezialtip: Besitzer von Amiga-kompatiblen Two Button-Joysticks (z.B. vom Mega Drive) haben einen großen Vorteil, da der zweite Knopf mit der Scan-Funktion belegt ist (Tastatur: M) bzw., wenn die Spielfigur direkt am Computer steht, das Terminal aktiviert (Tastatur: Space).

Level 1 – Landing Pad

Ziel: Den Eingang zur Basis (Entrance 1) finden, wobei man den automatischen Verteidigungshubschraubern ausweichen soll.

Weg: Vom Start direkt nach links und ein wenig nach oben laufen, durch den schmalen Spalt hindurch, dann über die Brücke. Vom linken Ende im Uhrzeigersinn bis zum Ausgang im Nordosten.

Tip: Eine direkte Berührung mit den Hubschraubern ist tödlich. Sofort zum Ausgang laufen; das im Level herumliegende Zeug lohnt zusätzliches Risiko nicht.

Level 2 – Civilian Zone 1

Ziel: Insgesamt acht Antimaterie-Regulatoren (AMR) durch Beschuß zerstören (große, kreuzförmige Gebilde), dann in einem sehr knappen Zeitlimit zum Decklift 2.

Weg: Zuerst AMR im NW (links vom Start) erledigen, dann langsam im Uhrzeigersinn weiterarbeiten. Den AMR im großen Geräteraum erst zerstören, wenn man über eine bessere Waffe verfügt, sonst ist man schnell von Aliens umzingelt. Den AMR ca. im SW unbedingt als letzten zerbröseln. Anschließend läuft man innerhalb von (knapp) zwanzig Sekunden sofort nach Süden zum Decklift.

Tip: Mit etwas Glück sind hier 25.000 Credits und mehr zu holen. Vorsicht vor den bewaffneten Aliens (deren Schüsse man auch abschießen kann) und vor ockerbraunen quadratischen Behältern, die sich plötzlich in Aliens verwandeln, wenn man ihnen zu nahe kommt.

Level 3 – Civilian Zone 2

Ziel: Terminal 1 lokalisieren und zerstören; unter Zeitlimit zum Decklift.

Weg: Terminal 1 befindet sich etwa im NW. Nach der Zerstörung rasch weiter nach Osten, durch die blaue Tür, weiter nach Osten, nach Süden, sofort wieder nach Osten und schließlich nach Norden zum Decklift im äußersten Nordosten.

Tip: Wer Zeit hat, sollte auch die anderen Teile des Levels erkunden. Neben mehr als 23.000 Credits und ausreichend Munition, First Aid etc. findet man etwa in Levelmitte ein Extraleben (dunkelgelbes Ausrufezeichen). Ein weiteres befindet sich im NO beim Decklift. Das Zeitlimit von 50 Sekunden ist recht großzügig bemessen. Vorsicht vor den Spinnen, die unvermittelt loskrabbeln, sobald sie den Spieler geortet haben.

Level 4 – Civilian Zone 3 (Recreation Deck)

Ziel: Den Schlüssel des Station Governor finden (grüner Key ganz im Westen, neben Terminal 6), dann zum Decklift.

Weg + Tip: Dies ist der einfachste Level von allen. Es gibt nur einen einzigen Weg, dem man folgen kann. Kein Zeitlimit, daher langsam durchspielen. Einzig der große Turnsaal ist ein wenig knifflig. Genügend Terminals vorhanden, aber nur wenig Geld. Wenn man über keine sehr gute Schußwaffe verfügt (Lazer Snake), kommt man kaum umhin, Schlüssel zu kaufen. Gegner: Spinnen (s.o.) und relativ langsame Schleimtropfen. Nur 8.800 Credits sind einzusacken, davon 3.000 im Turnsaal.

Level 5 – Civilian Zone 4

Ziel: Den abgeschlossenen Decklift durch Inbetriebnahme der Müllpresse wieder zugänglich machen.

Weg: Im Norden die Müllpresse durch Berührung des roten Kreises vorm Terminal in Gang setzen; rasch nach Süden, über das Rollfeld bis zum Decklift am südlichen Ende. Hier in der Mitte warten – sobald die Müllpresse zu sehen ist, Joystick nach unten drücken (relativ knappe Angelegenheit).

Tip: Im östlichen Teil (bei Decklift 2) des relativ übersichtlich strukturierten Levels sind etliche Schlüssel zu finden. Im NO gibt's ein Extraleben. Das Zeitlimit ist sehr großzügig bemessen, also keine Panik. Unbedingt Schlüssel für den nächsten Level einkaufen.

Level 6 – Security Passage

Ziel: Innerhalb eines bereits aktivierten Zeitlimits zum Decklift im äußersten Osten laufen.

Weg: Einfach aufgebauter Level! Langer, schmaler Gang nach Osten. Das Zeitlimit ist überhaupt kein Problem. Man sollte, so man über genügend Schlüssel bzw. eine durchschlagskräftige Waffe (Lazer Snake) verfügt, auch noch die Schatzkammer mit ca. 20.000 Credits im östlichen Teil ausräumen. Dabei muß man aller-

dings im Süden durch eine Menge Türpaare gelangen.

Level 7 – Science Zone 1

Ziel: Eine Laserkanone im Norden des Levels aktivieren. Diese sprengt wiederum eine Tür auf, über die man innerhalb eines Zeitlimits zum Decklift gelangen muß.

Weg: Langsam nach Norden zum Laserraum durchschlagen. Hier Vorsicht vor den drehenden Bodenlasern – Unachtsamkeit kostet schnell ein paar Leben! Die große Laserkanone aktiviert man durch Beschuß des roten Schalters daneben. Anschließend innerhalb des reichlichen Zeitlimits von 50 Sekunden nach Norden, den Gang entlang bis zum Decklift. Die Türen sind jedoch etwas stabiler als jene der Civilian Zone; nur ca 7.000 Credits sind einzuheimsen.

Level 8 – Science Zone 2

Ziel: Roten Sicherheitsschlüssel finden, dann durch ein explosives Labyrinth zum Decklift im Norden flüchten.

Weg: Zuerst nach Westen durchschlagen, weiter nach NW. Sobald man den roten Schlüssel gefunden hat, gegen den Uhrzeigersinn (S-O-N-W) durch die zuvor verschlossene Feuertür eilen.

Tip: Die weißen Drohnen im Labyrinth müssen zerstört werden, um weiterzukommen. Achtung: Geht in Deckung, wenn diese Dinger explodieren! Die besten Waffen hierfür sind Lazer Snake bzw. die Homing Missiles. Das Zeitlimit ist vor allem dann etwas knapp bemessen, wenn man im Labyrinth auch noch die zwei Extraleben und die ca. 12.000 Credits abräumen will. Anschließend nach Süden zum Decklift.

Level 9 – Science Zone 3

Ziel: Unter Zeitlimit sich nach Osten durchschlagen.

Weg: Rasch laufen! Entweder Schlüssel aufsammeln oder vorher kaufen, da an einer Stelle gleich vier davon benötigt werden! An der ersten Wegbiegung den obersten Weg nehmen, bei den nächsten beiden die untersten. Wenig Geld, aber viele First Aid Packs.

Level 10 – Science Zone 4

Ziel: Ein leckes Gasventil durch Flammenwerfer-Beschuß schließen, dann zum Decklift.

Weg: Kein Zeitlimit, daher bedächtig spielen. Vom Start aus im Uhrzeigersinn nach Norden bewegen. In einer kleinen Kammer im NO befindet sich das lecke Gasrohr (Berührung tödlich!).

Tip: Da der Flammenwerfer als Waffe an sich nicht herausragend ist, lohnt es nicht, mehr als das schwächste Modell zu kaufen. Im äußersten SO befindet sich ein Extraleben. Vorsicht vor den gepanzerten Schildkröten – diese schießen in alle vier Richtungen gleichzeitig.

Level 11 – Security Passage

Ziel: Decklift im Osten erreichen, bevor Science Block gesprengt wird.

Weg + Tip: Vorsicht vor den Laserkanonen – tödlich! Um diese auch im toten Winkel zerstören zu können, sind entweder Lazer Snake oder Homing Missiles notwendig. Das Zeitlimit ist überreichlich, daher sollte man die Schatzkammer am Levelanfang und das Extraleben unbedingt abräumen. Gegen die sich plötzlich materialisierenden Mech Warriors am besten die Lazer Snake einsetzen. Insgesamt ca. 10.000 Credits.

Level 12 – Military Zone 1

Ziel: Automatic Defense Device im Osten vernichten und unter Zeitlimit zum Decklift im SO laufen.

Weg: Wer über ausreichende Reserven und gute Waffen verfügt, sollte den ganzen Level abräumen (ca. 15.000 Credits, etwa in Levelmitte an leicht erreichbarer Stelle ein Extraleben). Bei der gezackten Kampfmaschine im Osten auf Distanz bleiben, ständig schießen und ausweichen (Lazer Snake bzw. Homing Missiles von Vorteil). Hier gibt's übrigens noch zwei weitere Extraleben. Anschließend über die Rollbahn nach Westen zurück, beim dritten Ausgang nach Süden und im Gegenuhrzeigersinn zum Decklift im SO. Sehr großzügiges Zeitlimit, daher eigentlich ohne Probleme zu schaffen.

Level 13 – Military Zone 2

Ziel: Um weiterzukommen, muß man sich einen Body Scan durch Berühren der vier Ring Scans in den jeweiligen Ecken besorgen. Dann unter Zeitlimit zum Decklift.

Weg: In diesem Level prinzipiell alles abräumen. Im NW und im SO (hier direkt im Ring Scan) befinden sich Extraleben. Westlich und östlich des Decklifts benötigt man je sechs Schlüssel. Diese findet man in den Kammern genau nördlich bzw. südlich des Decklifts.

Tip: Schlüssel, First Aid und Credits (15.000!) im Übermaß. Auch das Zeitlimit sollte keine Schwierigkeiten machen. Es ist ziemlich egal, in welcher Reihenfolge man die Ring Scans aktiviert. Wenn möglich, für den nächsten Level bereits die Homing Missiles kaufen.

Level 14 – Military Zone 3

Ziel: Intex Defense Outpost in Levelmitte zerstören und unter Zeitlimit zum Decklift im SW.

Weg + Tip: In diesem Level alles abräumen: fast 35.000 Credits, ein Extraleben im NW, unzählige First Aids, etc. Nehmt Euch vor den fliegenden Minihubschraubern und den tückischen Bodenunebenheiten in acht. Die waag- bzw. senkrechten Bahnen im Boden nur direkt nach den blauen Laserblitzen überqueren. Die zentrale Defense Unit zerstört man schließlich durch Vernichtung der vier blauen Sphären (Homing Missiles nützlich), danach ohne allzu großen Zeitdruck zum Decklift im SW zurückkehren.

Level 15 – Military Zone 4

Ziel: Um den Decklift zum nächsten Level zugänglich zu machen, sind vier Security Vaults notwendig (blaue Kapseln, etwa in den Levelecken).

Weg + Tip: Zuerst die beiden Security Vaults im Westen ausschalten, dann jenen im SO, schließlich den im NO. In Richtung SW sowie im mittleren Norden je ein Extraleben. Letztes Terminal im Spiel: Bevor man den letzten Security Vault einsammelt bzw. den Level verläßt (problemloses Zeitlimit), sollte man all seine Bargeldreserven (20.000 Credits sind in diesem Level zu finden) aufbrauchen. Extraleben unnötig (siehe nächster Level, außer man spielt mit seiner letzten Figur), Keys sinnlos. Empfehlenswert: Munition und First Aid (wenn notwendig) sowie maximal aufgerüstete Waffe (Lazer Snake oder Homing Missiles auf maximaler Stufe).

Level 16 – Ground Floor

Ziel: Eingang zum geheimen Alien-Nest finden.

Weg + Tip: Vom Ausgangspunkt im NO nach Süden eilen, weiter nach Westen, nach S und schließlich nach Osten. Hier gibt's ganze sechs Extraleben zu holen! Den Kampfhubschraubern wie gehabt ausweichen und mit Munition

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

sparen (auch wenn's in den Fingern juckt). Anschließend über die Brücke im äußersten SO in den letzten Level entfleuchen.

Level 17 – Underground Shaft

Ziel: Tod der Alien-Queen!

Weg + Tip: Schnurstracks nach Norden. Keine Zeit zum Verweilen! Die Löcher im Boden sind Hindernisse, jedoch nicht tödlich. Bei den Abzweigungen zuerst nach links, links, links, dann rechts, rechts, rechts – die anderen Abzweigungen führen in Sackgassen! Das Obermonster dürfte kein Problem darstellen.

So, Mission complete! Wer übrigens optimal spielt, sollte jetzt über ca. 19 Leben und einen Score von 450.000 verfügen...

Tja, das weltweite Dino-Fieber macht eben auch vor dem Amiga keinen Halt! Mit **JURASSIC PARK** haben die steinalten Schuppenechsen endgültig auch unsere Freundin infiziert. Wie Ihr nun diesen „Virus" am schnellsten in den Griff bekommt, verrät Euch Daniel Bleisteiner:

Der 2D-Teil beschränkt sich mehr oder weniger auf das Aufsammeln von Sicherheitskarten und das Finden der Kinder. Im ersten Level befindet sich der vermißte Junge nur wenige Schritte Richtung Süden zwischen ein paar Bäumchen. Das Mädel treibt sich hingegen im relativ komplexen Labyrinth der Kanalisation herum. Um dorthin zu gelangen, benötigt Ihr das Werkzeug, das wiederum im Bunker abzustauben ist. Nachdem Ihr den Bunker mittels Terminal geöffnet und das Werkzeug geholt habt, ist es Euch möglich, durch ein mit einem Gitter versehenes Rohr in die Dunkelheit der Kanali-

sation einzutreten. Dort besorgt Ihr Euch zuerst die Sicherheitskarte, die gleich bei der ersten Abzweigung links zu finden ist. Dann geht's weiter nach oben und wieder nach links. Hier entdeckt Ihr eine Kiste, mit der Ihr Euch zurück zum Ausgangspunkt und weiter nach rechts begebt.

Den Kanal, in dem Ihr Euch nun befindet, marschiert Ihr entlang, bis Ihr auf eine Wand stoßt. Weiter geht's nach Norden, anschließend ein kleiner Rechtsturn, bevor Ihr, nach einer Abzweigung links, auf die gesuchte Göre trefft. Sobald sich die Kleine auf die Kiste gesetzt hat, eilt Ihr zurück, um die modrige Abwasserentsorgung endgültig zu verlassen. Wieder an der frischen Luft, entriegelt Ihr mit der gefundenen Sicherheitskarte die Tür und entfleucht in den nächsten Level.

In einem weiteren 2D-Abenteuer gilt es, eine große Menge Beeren zu sammeln. Die schmackhaften Waldfrüchte werden benötigt, um sich an einem der beiden Triceratopse nach Süden vorbeizuschmuggeln. Das zweite gehörnte Urvieh ist sogar so nett, für uns eine Wand einzurammen. Freilich müßt Ihr da ein wenig nachhelfen: Bewegt Euch einfach stets an der Mauer entlang, und weicht im richtigen Augenblick dem Angriff des Triceratops aus. Ist die Wand letztendlich zerbröselt, rennt man so schnell wie möglich nach Süden, um über eine schmale Treppe zu entkommen. Die übrigen 2D-Levels sind recht simpel gestaltet und deswegen auch nicht sonderlich schwer zu meistern. Im Grunde genommen beschränkt sich die Sache meist auf Aktionen wie Türen per Terminal öffnen, Sicherheitskarten finden oder mal an ein paar Gesteinsbrocken vorbei seinen Weg nach draußen zu erkunden. Manchmal ist es jedoch auch notwendig, einen Felsblock den Abgrund hinabzustoßen, um dann auf einer Art Treppe in die Tiefe zu gelangen. Als einzig wirklich schwierige Stelle hat sich die Begegnung mit dem Tyrannosaurus erwiesen. Leider existiert für diesen Level kein Code, und so werdet Ihr wohl einige Versuche brauchen (Daniel benötigte ganze 50), um an diesem Riesen vorbeizukommen – wer die folgenden Tips beachtet, hat's dabei allerdings ein wenig leichter:

Sobald Ihr Euch auf den Todespfad begeben habt, solltet Ihr nur noch geradewegs Richtung Osten steuern. Jede Zickzack-Bewegung kostet unnötig Zeit. Sprintet also, ohne stehenzubleiben, nach rechts und werft, sobald Ihr die Oberschenkel des T-Rex seht, die ersten drei von insgesamt fünf Leuchtfackeln in Laufrichtung ab. Erscheint der Kopf des Ungetüms, müßt Ihr die vierte Fackel nach links schleudern. Danach geht's in Windeseile weiter nach rechts. Nachdem Ihr einen kleinen Graben passiert habt, wartet Ihr kurz, bis erneut der Schädel des Sauriers im Bild erscheint, und werft dann Euer letztes Geschoß nach links über den Graben. Danach besteht keinerlei Möglichkeit mehr, die Riesenechse aufzuhalten! Nehmt also die Gehwarzen in die Hand und gebt Fersengeld. Sollte Euch der Tyranno trotzdem erwischen, tröstet Euch – wir kennen niemanden, der diesen Trip gleich beim ersten Anlauf lebend überstanden hat.

Den weitaus spannenderen Teil des Games stellen die 3D-Welten dar, denn hier gilt es, in Realtime gegen Unmengen von Raptoren anzukämpfen! Klingt allerdings schlimmer, als es ist: Wer ein Leben verliert, beginnt genau an der

Stelle wieder, wo er den Löffel abgegeben hat. Außerdem füllen hier die herumliegenden Munitions- und Energiepacks Euren Vorrat wieder komplett auf. Daher ist es ratsam, nur bei akuten Mangelerscheinungen auf diese Packs zurückzugreifen. In einigen Levels ist es jedoch selbst mit den vorhandenen Reserven unmöglich, vernünftig über die Runden zu kommen. Versucht hier am besten, überflüssige Räume erst gar nicht zu betreten. Als besonders haarig stellt sich der letzte Level heraus: Unzureichende Reserven an Energie und Munition sowie läppische drei Leben – die gesamte Karte abzusuchen, ist hier fast nicht zu schaffen! Da es außerdem mehr Erste-Hilfe-Kits als Munition zu finden gibt, empfiehlt es sich, lieber ein paar Treffer mehr zu kassieren und dafür den Gegner mit wenigen Schüssen zu erledigen. Ist Euch trotzdem mal die Munition ausgegangen, hilft nur noch ein rettender Spurt in einen angreiferfreien Raum...

Damit Eure Mannen vom ***ANSTOSS*** bis zum Schlußpfiff eine gute Figur abgeben, solltet Ihr Euch als erfolgversprechende Nachwuchsmanager unbedingt die torträchtigen Tips von Cheftrainer Marus Schmaus reinziehen!

Im Mannschaftsauswahlmenü ist es ratsam, einen der ersten sechs Clubs anzuwählen, da diese bereits im europäischen Wettbewerb vertreten sind und somit größere Einnahmen garantieren. Achtet auch darauf, daß Euer Wahlverein über ein ausreichend geräumiges Stadion verfügt – somit spart Ihr schon mal die Ausbaukosten. Außerdem lohnt es sich immer, eine Scheinmannschaft einzurichten, deren Spitzenstars sich dann quasi zum Billigtarif besorgen lassen. Bei Sponsorenverhandlungen darf ruhig ein wenig gepokert werden. Allerdings sollte man ein Angebot nicht mehr als zweimal in die Höhe treiben! In Eurer Jahreskalkulation empfiehlt es sich, die Jugend mit rund 300.000 DM zu unterstützen – so könnt Ihr schon bald mit starken Nachwuchsspielern rechnen. Eine wichtige Rolle spielt außerdem die medizinische Versorgung. Je höher der Etat, desto schneller genesen Eure verletzten Spieler. Ein Betrag von ca. 500.000 DM ist durchaus angemessen. Auf die Pflege des Stadionrasens sollte besonderer Wert gelegt werden. Ist das Grün in schlechtem Zustand, kann eine harmlose Rückgabe zum Torwart leicht böse Folgen haben.

Laßt zu Beginn die Finger von großen ausländischen Stars! Die hohen Ablösesummen sind für Euren noch recht bescheiden gefüllten Geldsäckel untragbar. Davon abgesehen gibt es auf dem Transfermarkt jede Menge gleichwertige Inländer zu günstigeren Preisen. Allerdings sollte man beim gezielten Kauf vereinsfremder Spieler vorsichtig sein – die geforderten Ablösesummen liegen in der Regel über dem Doppelten des normalen Preises. Die richtige Mannschaftsaufstellung entscheidet fast immer über Sieg oder Niederlage! Bei Auswärtsspielen hat sich die 4-4-2 Aufstellung bestens bewährt. Ist der Gegner etwa gleich stark oder sogar ein wenig stärker, empfiehlt es sich, defensiv zu spielen. Liegt die Mannschaftsstärke hingegen ca. 10 Punkte unter der eigenen, sollte vorsichtig gespielt werden. Allem, was unterhalb der 10-Punkte-Hürde liegt, darf man mit kontrollierter Offensive begegnen. In Heimspielen ist die 4-3-3-Aufstellung anzuraten. Die Taktik gegen deutlich schwächere Vereine heißt gnadenlose Offensive; leichter Unterlegenheit begegnet man mit kontrollierter Offensive. Ist der Gegner gar stärker, so empfiehlt es sich, erst mal vorsichtig zu spielen. Der Einsatz sollte immer auf normal gehalten werden. Bei zu hohem Einsatz steigt das Verletzungsrisiko, und es hagelt zusätzlich schnell gelbe und rote Karten. Von wenig Einsatz profitiert sowieso nur die andere Mannschaft. Die Abseitsfalle sollte in jedem Trainingsplan stehen, jedoch erst ab 10 Punkten im Spiel eingesetzt werden.

Erzielt ein Spieler nicht die gewünschte Leistung, ist verstärktes Einzeltraining (mid. 3) eine Alternative. Vor Pokalspielen ist intensives Elfmetertraining angesagt! Das Einüben bestimmter Spielzüge lohnt nur bei einer etwas spielstärkeren Mannschaft. Gegen schwache Vereine dürft Ihr auch mal an Regeneration denken. Bei schweren Spielen setzt eine hohe Siegprämie übrigens ungeahnte Kräfte frei.

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

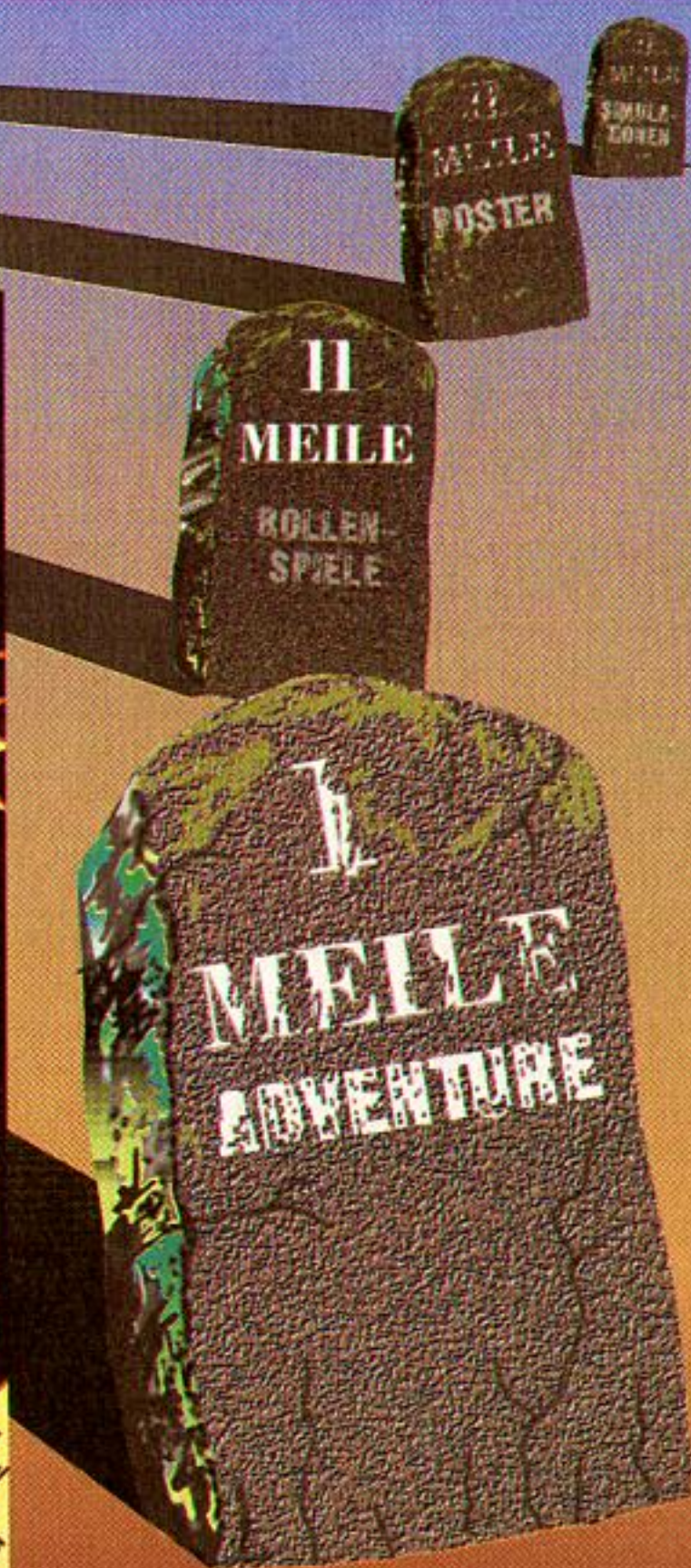
Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tips
Addams Family	9/92	Tip
Afterburner	1/91	Cheat
After the War	5/90	Codes
After the War	7/90	Cheat
Agony	5/92	Cheat
Alcatraz	5/92	Freezer
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tips
Alien World	5/92	Cheat
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/93	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Anarchy	4/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Antares	9/91	Tip
Antares	11/91	Tip
Antares	3/92	Tip
Antheads	7/90	Lösung
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Aquaventura	10/92	Freezer
Arabian Nights	8/93	Cheat/Freezer/Tips
Arkanoid 2	5/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
APB	1/91	Cheat
Armalyte	4/92	Freezer
Armour-Geddon	9/91	Tip
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karten/Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	3/90	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
Astro Marine Corps	9/90	Codes
A-Train	9/93	Cheat
A-Train dt.	11/93	Cheat
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Awesome	4/91	Tip
Awesome	5/91	Cheat
Axel's Magic Hammer	7/90	Tip
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip
Baby Joe	1/92	Codes
Back to the Future 3	7/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Tip
Bad Company	5/90	Tip
Bar Games	12/90	Tip
Barbarian	3/91	Cheat
Barbarian	2/92	Tip/Frz.
Bard's Tale 3	5/91	Tip
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
Batman	9/90	Tip
Battle Command	4/91	Tip
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Squadron	7/90	Cheat
Battle Squadron	12/90	Cheat
Battle Valley	9/91	Cheat
B.C. Kid	5/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beach Volley	3/90	Cheat
Beast III	11/92	Lösg./Frz.
Beast III	12/92	Cheat
Beavers	9/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Beverly H. C. (ind.)	7/90	Cheat
Beyond the Gates	9/91	Cheat
Bi-Fi Snack Zone	9/93	Lösung
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Black Tiger	9/90	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat
Blastar	11/93	Cheat
Bloodwych	3/90	Karten
Bloodwych	4/90	Karten
Bloodwych	7/90	Tip
Bloodwych	9/90	Tip
Bloodwych	4/91	Tip
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Bob's Bad Day	12/93	Codes
Body Blows	5/93	Cheat/Frz.
Borobodur	11/92	Freezer
Brat	7/91	Codes
Budokan	7/90	Tip
Bug Bomber	3/92	Codes
Bullerland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager	3/90	Tip
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Burntime	11/93	Tips
Burntime	12/93	Tips/Freezer
Captive	10/93	Tip
Chaos Engine	9/93	Karten
Cabal (ind.)	3/90	Tip
Cabal (ind.)	5/90	Tip
Cabal (ind.)	9/90	Cheat
Cadaver	1/91	Lösung
Cadaver	2/91	Lösung
Cadaver	3/91	Lösg./Tip
Cadaver	4/91	Tip
Cadaver	9/91	Tip
Cadaver	10/91	Tip
Cadaver - The Payoff	10/91	Lösg./Kart.
Cadaver - The Payoff	11/91	Lösg./Kart.
Cardiaxx	9/92	Cheat
Car-Vup	4/91	Cheat
Car-Vup	11/91	Cheat
Castle Master	9/90	Kart./Tip
Castle Master	10/90	Tip
Castle Master	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	3/90	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Champions of Krynn	9/90	Tip
Chaos Engine	5/93	Codes/Frz.
Chaos Engine	9/93	Karten
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kart.
Chase H.Q. 1	4/90	Cheat
Chase H.Q. 2	1/91	Tip
Chase H.Q. 2	2/91	Cheat
Chase H.Q. 2	3/91	Cheat
Chicago 90	5/90	Tip
Chip's Challenge	3/91	Codes
Chip's Challenge	4/91	Codes
Chip's Challenge	10/91	Cheat
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock	7/91	Cheat
Chuck Rock	9/91	Cheat
Chuck Rock 2	7/93	Freezer
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Clown-O-Mania	3/90	Cheat
Codename Iceman	10/91	Tip
Codename Iceman	1/92	Tip
Colonel's Bequest	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Corruption	3/92	Tip
Crack Down	7/90	Tip
Crazy Cars III	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Cross Bow	5/91	Tip
Creatures	7/93	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cybernoid 2	3/90	Cheat
Danger Freak	7/90	Tip
Darkman	3/92	Cheat
Das Boot	9/91	Cheat
Das Erbe	9/92	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Day of Pharaoh	3/90	Tip
Day of the Viper	3/91	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Defender 2	3/91	Cheat/Codes
Defender of the Crown	5/91	Cheat
Deliverance	9/92	Freezer
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Spion, der mich liebte	3/91	Tip
Der Spion, der mich liebte	4/91	Cheat
Desert Strike	7/93	Tips/Karten/Frz.
Desert Strike	12/93	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
D/Generation	10/92	Freezer
Dogs of W. (ind.)	3/90	Cheat
Dojo Dan	12/92	Cheat
Dominator	7/91	Cheat
Doodlebug	3/93	Cheat
Double Dragon 2	4/90	Tip
Double Dragon	10/91	Cheat
Double Dragon 3	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/93	Tip
Dragon Breed	1/91	Cheat
Dragonflight	12/90	Tip
Dragonflight	1/91	Tip
Dragonflight	2/91	Tip
Dragonflight	3/91	Tip
Dragon Ninja	7/90	Cheat
Dragon's Lair	3/91	Cheat
Dragon's Lair 2 Escape	5/90	Lösung
Dragon's Lair 2 Escape	7/90	Tip
Dragon's Lair Timewarp	2/91	Cheat/Lösg.
Dragon's Lair 2	2/92	Tip
Dragon's Lair 3	3/93	Cheat
Dragon Scape	9/91	Cheat
Dragon Spirit	7/90	Tip
Drakkhen	4/90	Tip
Drakkhen	5/90	Lösg./Kart.
DSA — Die Schicksalsklinge	3/93	Freezer
Dune	10/92	Tip
Dune 2	5/93	Tip
Dune 2	12/93	Tips
Dungeon Master	1/93	Lösung
Dungeon Master	12/90	Tip
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dungeons of Avalon 2	1/93	Tip
Dungeons of Avalon 2	9/93	Tips
Dynablasters	4/92	Codes
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Dyter 07	5/90	Cheat
Eishockey Manager	7/93	Tips
Eishockey Manager	11/93	Freezer
Elf	11/91	Cheat/Lösg.
Elite 2	12/93	Tips
Elvira	2/91	Lösg./Tip
Elvira	5/91	Tip
Elvira 2	1/93	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Emlyn Hughes Intern. Soccer	1/91	Tip
Emmanuelle	10/90	Tip
E-Motion	10/90	Cheat
Enduro Racer	5/91	Cheat
Entity	9/93	Freezer
Epic	7/92	Codes
E-Swat (ind.)	7/91	Cheat
Extase	3/91	Codes
Eye of Horus	7/90	Cheat
Eye of the Beholder	9/91	Lösg./Karte
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/93	Tip
Eye of the Beholder 2	5/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 2	9/93	Tips
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	10/91	Tip
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
Faery Tale Adventure	10/91	Tip
Fantasy World Dizzy	3/91	Lösg./Kart.
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fatal Heritage	1/91	Tip
Fatal Heritage	3/91	Lösung
Fate - Gates of Dawn	10/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Fighter Bomber	4/90	Tip/Cheat
Fighter Bomber	5/90	Tip
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	5/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flashback	4/93	Lösung/Kart.
Flashback	3/93	Lösung/Kart.
Flashback	9/93	Codes
Flood	10/90	Codes
Flood	1/92	Freezer
Flight of the Intruder	9/91	Tip
Fly Harder	3/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Future Wars	3/90	Lösung
Future Wars	4/90	Lösg./Kart.
Garfield	10/91	Tip
Gauldragon's Domain	5/91	Tip
Gear Works	11/93	Codes
Gem'X	4/91	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Ghengis Khan	5/91	Tip
Ghostbusters 2	9/90	Listing
Ghostbusters 2	10/90	Listing
Ghostbusters 2	2/91	Tip
Ghostbusters 2	3/91	Cheat
Ghouls'n'Ghosts	3/90	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Global Gladiators	11/93	Freezer
Globulus	12/90	Codes
Globulus	1/91	Codes
Globulus	2/91	Codes
Goal!	9/93	Karten/Tips
Gobliins	2/93	Codes
Godfather	4/92	Cheat
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Golden Axe	3/91	Tip
Gold of the Aztecs	4/92	Tip
Grand Monster Slam	3/91	Cheat
Great Courts	3/90	Tip
Great Courts	4/90	Tip
Great Courts	7/90	Tip
Great Courts	12/90	Tip
Great Giana Sisters	10/90	Cheat
Great Giana Sisters	12/90	Tip
Gremlins 2	1/91	Cheat
Gremlins 2	4/91	Tip
Gunboat	10/91	Tip
Gunship	3/90	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hagar	10/91	Codes
Hannibal	9/93	Tips
Hard Drivin'	4/90	Cheat
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Hard n'Heavy	10/90	Cheat
Harlequin	7/93	Tips
H.A.T.E.	3/90	Cheat
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lösg./Kart.
Heimdall	7/92	Tip
Helloween	9/91	Tip
Hero's Quest	9/90	Lösung
Hero Quest	7/91	Tip
Hexuma	1/93	Lösung
Hexuma	12/92	Tip
Hill Street Blues	5/93	Tip
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Horror Zombies	3/91	Codes
Horror Zombies	9/91	Cheat
Hound of Shadow	5/90	Tip
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Human Race	7/93	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hybris	2/91	Cheat
Hydra	1/92	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Immortal	1/91	Codes
Impact	4/91	Codes
Imperium	1/91	Tip
Imperium	12/91	Tip
Impossamole	10/90	Cheat
In 80 Tagen um die Welt	3/90	Tip
Indiana Jones 3	3/90	Tip
Indiana Jones 3	12/90	Tip
Indiana Jones 3	1/91	Tip
Indiana Jones 3	2/91	Tip
Indiana Jones 4 — Action	1/92	Cheat
Indiana Jones Action	7/90	Cheat
Indianapolis 500	4/91	Tip
Inspector Griffu	12/90	Lösung
Interceptor	12/90	Cheat
Interceptor	1/91	Tip
Interchange	10/91	Codes
International Karate	1/92	Cheat
Interphase	12/90	Cheat
Invest	12/90	Tip
Invest	5/91	Tip
Iron Lord	4/90	Tip
Iron Lord	5/90	Lösung
Iron Lord	9/90	Tip
Iron Lord	12/90	Tip
Ishar	11/92	Lösung
Ishar 2	11/93	Lösung/Karten
It Came from the Desert	3/90	Tip
Ivanhoe	10/90	Cheat
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond	1/91	Cheat/Tip
James Pond 2	4/92	Tip
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac The Caveman Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/92	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jumping Jackson	7/90	Codes
Kaiser	4/90	Tip
Kaiser	5/90	Cheat
Katakis	2/91	Cheat
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
KGB	5/93	Lösung
Kick Off 2	7/91	Tip
Kick Off Expansion	3/90	Tip
Killing Game Show	4/91	Cheat
King's Bounty	11/91	Tip
King's Quest 5	5/92	Tip
Knightmare	3/92	Karten
Klax	9/90	Cheat
Kreuz As Poker	4/90	Cheat
Kult	3/93	Tips
Last Ninja 2	3/91	Tip
Last Ninja 2	4/91	Lösung
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freezer
Legend of Faerghail	12/90	Karten
Legend of Faerghail	12/90	Tip
Legend of Faerghail	1/91	Karten
Legend of Faerghail	2/91	Karten
Legend of the Lost	3/91	Codes
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Legends of Valour	4/93	Freezer
Legends of Valour	12/93	Lösung/Karten
Lemmings	2/91	Codes
Lemmings	4/91	Tip/Codes
Lemmings	1/92	Freezer
Leonardo	1/92	Cheat
Lemmings 2	5/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lemmings 2	11/93	Tip
Lethal Excess	5/92	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
Lettrix	1/91	Codes
Licence to Kill	4/91	Tip
Life & Death	9/93	Tips
Light Corridor	1/91	Codes
Line of Fire	11/91	Cheat
Lionheart	5/93	Cheat/Tip
Lionheart	3/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Lionheart	11/93	Cheat
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Logical	9/91	Codes/Cheat
Logo	10/90	Codes
Loopz	2/91	Codes
Lords of Doom	9/91	Tip
Lords of Doom	10/91	Tip
Lord of the Rings	4/93	Tip
Lord of the Rings	3/93	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tips
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lothar Matthäus	11/93	Tips/Karten/Freezer
Lotus 2	11/92	Codes
Lotus 2	12/92	Cheat
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
McDonald Land	1/93	Cheat
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magic Pockets	3/92	Tip/Freez.
Magic Pockets	3/92	Tip
Manchester United Europe	10/91	Tip
Maniac Mansion	7/90	Tip
Maniac Mansion	10/90	Tip
Maniac Mansion	1/91	Tip
Manix	2/91	Codes
Marble Madness	9/90	Tip
Mean Streets	3/91	Tip
Mega lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatraveller 1	9/91	Tip
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Merco	4/92	Tip
Metal Masters	7/91	Tip
Metal Masters	10/91	Tip
Miami Chase	11/91	Tip
Midnight Resistance	1/91	Cheat
Midwinter	9/90	Lösung
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip
Might & Magic 2	11/91	Tip
Might & Magic 3	4/93	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Monty Python	12/90	Cheat
Moonstone	5/92	Cheat
Morph	10/93	Tip/Freezer
Mortville Manor	9/91	Lösung
Motörhead	1/93	Cheat
Myth	10/92	Cheat
Narco Police	2/91	Cheat
Narco Police	5/91	Tip
Navy Moves	7/90	Tip
Navy Seals	10/91	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	9/93	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/92	Cheat
Nightbreed	7/91	Tip
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Night Hunter	12/90	Codes
Night Shift	2/91	Codes
Night Shift	5/91	Cheat
Ninja Remix	4/91	Lösung
Ninja Spirit	9/90	Cheat
N. Warriors (ind.)	4/90	Tip
N. Warriors (ind.)	7/90	Cheat
Nitro	2/91	Cheat
Nuclear Wars	5/90	Tip
Obitus	3/91	Karten
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
One Step Beyond	10/93	Codes
Operation Stealth	2/91	Tip
Operation Th. (ind.)	4/90	Tip
Operation Th. (ind.)	5/90	Cheat
Operation Th. (ind.)	7/90	Cheat
Operation Th. (ind.)	9/90	Cheat
Ork	3/93	Tips
Ork	7/92	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Osiris	5/92	Codes
Out Run	2/91	Cheat
Outzone	11/91	Codes
Overdrive	12/93	Karten
Over the Net	9/91	Tip/Cheat
Pacific Islands	9/92	Freezer
Pacland	1/92	Cheat
Pang	9/91	Cheat
Panza Kick Boxing	2/91	Tip
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse – Hot Numbers	5/93	Freezer
PGA Tour Golf	5/91	Tip
Pinball Dreams	5/92	Freezer
Pinball Fantasies	1/93	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Pinball Magic	5/90	Cheat
Pipe Mania	4/90	Codes
Pipe Mania	5/90	Codes
Pirates!	9/90	Tip
Piracy on the high Seas	3/93	Tips
Pitfighter	3/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Plague	9/90	Cheat
Plague	1/91	Tip
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	7/90	Tip
Player Manager	9/90	Tip
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest	17/91	Tip
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	10/90	Lösung
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Populous 2 – the Challenge Games	3/93	Codes
Powermonger	1/91	Tip
Powermonger	4/91	Tip
P.P. Hammer	10/91	Codes
Predator 2 (ind.)	7/91	Cheat
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/93	Cheat
Premier Manager	4/93	Cheat
Prince of Persia	3/91	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
Push Over	9/92	Codes
Puzznic	3/91	Tip
Qwak	12/93	Freezer
Quest of Glory 2	9/91	Lösung
Quest of Glory 2	10/91	Lösung
Ra	12/90	Codes
Railroad Tycoon	5/91	Tip
Railroad Tycoon	9/91	Cheat
Rainbow Islands	4/90	Tip
Rainbow Islands	12/90	Cheat
Rainbow Islands	1/91	Cheat
Rampart	1/93	Tip
Realms	5/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Rectangle	9/91	Codes
Red Baron	2/92	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Resolution 101	9/90	Lösung
Retaliator	12/90	Cheat
Return of Medusa	11/91	Cheat
Revelation	7/91	Codes
Rick Dangerous	14/91	Tip
Rick Dangerous	11/91	Tip
Rick Dangerous 2	1/91	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Lösung
Road Rash	7/93	Codes
Robin Hood	11/91	Tip
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 2	4/91	Tip
Robocop 2	5/91	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rock'n'Roll	5/90	Tip
Rock'n'Roll	7/90	Tip
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	7/93	Cheat
Rotor	5/90	Codes
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Sarakon	2/91	Codes
Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Saint Dragon	7/91	Cheat
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Dancer	11/91	Cheat
Shadowlands	9/92	Lösg./Kart./Frz.
Shadow of the Beast 2	10/90	Cheat
Shadow of the Beast 2	12/90	Lösung
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shadow Warrior	12/90	Cheat
[illegible]	9/91	Codes
Shinobi	4/90	Tip
Shinobi	9/90	Cheat
Silent Service 2	1/92	Tip
Silly Putty	3/93	Cheat/Tips
Silkworm	4/91	Cheat
Sim Ant	7/92	Cheat
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Sink or Swim	7/93	Codes
Sleepwalker	5/93	Cheat
Sliding Skill	1/92	Codes
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sly Spy	3/91	Cheat
Smash TV	3/92	Freezer
Soccer Kid	11/93	Freezer
Soccer Kid	12/93	Tips
Sonic Boom	11/91	Cheat
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Crusade	1/93	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart.
Space Harrier	5/90	Cheat
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball 2	4/91	Tip
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spell Bound	12/90	Codes
Spherical	4/91	Codes/Cheat
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Stadt der Löwen	1/91	Tip
Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Starflight	5/90	Tip
Starglider 2	1/91	Cheat
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Stormlord	4/90	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tips
Streetfighter 2	3/93	Cheat
Strider	7/90	Cheat
Strider 2	11/91	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Styx	7/90	Cheat
Stundenglas	7/91	Tip
Stunt Car Racer	4/90	Tip
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Super Cars	5/90	Cheat/Tip
Super Cars 2	7/91	Cheat
Superfrog	7/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Super Hang On	2/91	Cheat
Super Hang On	3/91	Tip
Super Off Road Racer	2/91	Cheat
Super Wonderboy	5/91	Tip
Supremacy	12/90	Tip
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
SWIV	9/91	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Swords of S. (ind.)	10/91	Tip
Syndicate	10/93	Tips
Tangram	7/91	Codes
Take 'em in (ind.)	7/90	Tip
Team Yankee	5/92	Tip
Tearaway Thomas	1/93	Freezer
Teenage Mutant Turtles	4/91	Cheat
Tennis Cup	7/90	Tip
Terminator 2	3/92	Cheat/Frz.
Test Drive 2	12/90	Cheat
Test Drive 2	4/91	Cheat
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil 1)
The Lost Vikings	11/93	Lösung
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
Think Cross	12/91	Codes
Third Courier	1/91	Tip
Third Courier	2/91	Tip
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	3/92	Tip/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Time	5/90	Lösung
Time Machine	3/91	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Titus the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	5/92	Codes
Toki	9/91	Cheat
Toki	1/92	Freezer
Top Wrestling	9/92	Cheat
Torvak the Warrior	5/91	Cheat
Total Recall	5/91	Cheat
Total Recall	10/91	Cheat
Toyota Celica GT	3/91	Cheat
Transarctica	7/93	Tip/Lsg./Kart./Frz.
Transarctica	10/93	Cheat
Transworld	1/91	Tip
Traps 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Traps 'n' Treasures	12/93	Tips/Karten
Treasure Island Dizzy	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	2/91	Lösung
Treasure Island Dizzy	4/91	Cheat
Treasure Island Dizzy	5/91	Cheat
Trex Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turbo Out Run	4/91	Cheat
Turn it	4/90	Codes
Turn'n Burn	10/91	Codes
Turrican	9/90	Cheat
Turrican	12/90	Tip
Turrican 2	4/91	Cheat
TV Sports Basketball	5/90	Tip
TV Sports Basketball	7/90	Tip
Twinworld	4/90	Tip
Twinworld	10/90	Tip
UGH!	10/92	Codes
UGH!	11/92	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Unendliche Geschichte 2	4/91	Codes
Unendliche Geschichte 2	5/91	Codes
Unreal	12/90	Cheat
Untouchables	5/90	Cheat
Utopia	12/91	Tip
Vaxine	10/91	Cheat
Venus	10/90	Cheat/Cd.
Vision	7/93	Lösung
Vroom	4/92	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Warlords	7/91	Tip
Warzone (ind.)	9/91	Tip
Waxworks	4/93	Freezer
Waxworks	10/93	Tip
Weird Dreams	4/90	Tip
Weird Dreams	5/90	Cheat
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tips
Whale's Voyage	12/93	Freezer
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Wild Streets	7/90	Listing
Wild West World	2/91	Tip
Wild West World	4/91	Tip
Wild West World	5/91	Tip
Wild West World	7/91	Tip
Wing Commander	5/93	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Wings of Death	4/91	Cheat
Wings of Fury	12/90	Cheat
Wings of Fury	3/91	Tip
Winzer	3/92	Cheat
Wizkid	12/92	Tip
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderboy in Monsterland	7/90	Cheat
Wonderdog	12/93	Codes
Wongs (ind.)	12/90	Tip
Wongs (ind.)	3/91	Tip
Wongs (ind.)	9/91	Cheat
Wongs (ind.)	10/91	Cheat
Wrath of the Demon	2/91	Tip
Wrath of Nikodemus	7/91	Tip
WWF European Rampage	4/93	Cheat
WWF Wrestle Mania	3/92	Tip/Frz.
Xenomorph	7/90	Karten
Xenon 2	1/92	Freezer
Yo! Joe!	10/93	Freezer/Tips
Zak McKracken	1/91	Tip
Zak McKracken	7/91	Tip
Zarathrustra	5/91	Codes
Zombi	5/90	Lösung
Zool	7/93	Tips
Zool	4/93	Tips
Zool	1/93	Cheat/Tip
Zool	12/92	Freezer
Z-Out	2/91	Cheat

Jeder Stammtischpolitiker hat seine Patentlösung für die mit der Wiedervereinigung einhergehenden Probleme – das neue Sunflowers-Label kann dagegen mit einer praxisnahen Polit-Simulation aufwarten!

AUFSCHWUNG OST

Deren spielerische Wurzeln reichen bis in die Zeit zurück, als Erich Honecker noch ein seltener, aber gern gesehener Gast in Chile war: Anno „Sim City" durften wir schon mal mit der Maus eine aus der Vogelperspektive gezeigte (Stadt-) Landschaft zum Blühen bringen, während wir uns über das rucklige Scrolling und den piepsigen Sound amüsierten. So gesehen stößt man hier von den Iconmenüs über die diversen „Katastrophen" bis zu der Flut an Statistiken vorwiegend auf Altbekanntes. Trotzdem gestaltet sich der wirtschaftliche und gesellschaftliche Aufbau der Ex-DDR in der Zockerpraxis ganz anders als Maxis' Städtebauklassiker. Im Endeffekt geht es darum, durch eine kräftige Steigerung des Bruttosozialprodukts in den fünf neuen Bundesländern sein eigenes Ansehen als Politiker in unermeßliche Höhen zu treiben. Dafür wählt man zunächst unter sieben Szenarios aus, von denen eines der historischen Situation des Jahres 1989 entspricht und ein weiteres nur zum Üben gedacht ist. Bei den anderen steht jeweils eine besondere Problematik (hohe Arbeitslosigkeit, Umweltschäden etc.) im Vordergrund, aber natürlich bekommt man es überall mit den bekannten Finanz-, Verkehrs-, Kultur-, Energie-, Umwelt-, Beschäftigungs- und Kriminalitäts-Problemen zu tun.
Zu deren Lösung steht eine zoombare Landkarte bereit, die aus der Nähe betrachtet nun wirklich schwer an eine „Sim City"-Ansiedlung erinnert. Ganz ähnlich verhält es sich mit den Aktionen des Spielers, der per Maus und (Unter-) Menüs Straßen, Fußballplätze, Atomkraftwerke, Mülldeponien, Häfen, Kläranlagen und Polizeistationen errichtet, die Steuern festsetzt, Wälder abholzt, im Fall des Falles Nahrungsmittel importiert oder nach Bodenschätzen sucht. Gelegentlich schrillt auch das Bildtelefon, etwa wenn irgendwo ein Brand ausbricht oder die Kriminalitätsrate in Rostock beunruhigend ansteigt.Dazu wird man fortlaufend über seine Beliebtheit bei den Bürgern im Lande informiert, und schließlich regnet's jeden Monat Statistiken zu allen erdenklichen Themen in übersichtlicher Tabellen- bzw. Diagrammform.
Erstaunlicherweise macht das Gameplay in der Praxis einen wesentlich eigenständigeren Eindruck, als es sich in der Beschreibung anhört. Aufschwung Ost ist doch um einiges komplexer und detailreicher als das bejahrte „Sim City", selbst wenn man um des flüssigen Handlungsablaufs willen auf etliche Dinge verzichtet hat – beispielsweise spielen weder die politischen Parteien noch die bekannten Treuhand-Probleme eine Rolle. Bei der Präsentation wurden gegenüber der zeitgleich veröffentlichten PC-Version kaum Abstriche gemacht: Manche Icons sehen etwas anders aus, der Amiga rechnet gelegentlich etwas länger, aber sonst wird man ebenso ordentlich bedient wie auf der DOSe. Na, dann schwingen wir uns mal auf! (C. Borgmeier/od)

AUFSCHWUNG OST (SUNFLOWERS)	
AUFSCHWUNGS-SIMULATION	
79% „BESCHWINGEND"	
GRAFIK	66%
ANIMATION	59%
MUSIK	54%
SOUND-FX	51%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	83%
VARIABEL	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

DER STRATEGISCHE MEILENSTEIN

NUR NOCH KURZE ZEIT ERHÄLTLICH!

Die Welt in 32...

STRATAGEM

„Stratagem" ist ja das englische Wort für „Kriegslist" – und listig, wie die Strategen von Impressions sind, wollten sie mit ihrem neuesten Digi-Weltkrieg die Welt im Sturm erobern...

...und 256 Farben!

A1200 SPEZIALVERSION INKLUDIERT

Ein durchaus verständliches Ansinnen, dem freilich nur begrenzter Erfolg beschieden sein dürfte: Auch wenn die Grundidee des Spiels (eine Art superkomplexes „Risiko") nicht unbedingt die schlechteste ist, krankt doch das neue Produkt der Impressionisten an einem alten Leiden der Company – handwerklich wurde mal wieder geschludert, was das Zeug hält!

Das ist hier wortwörtlich doppelt schade, denn in der Box findet man neben der Standardausführung für Normal-Amigas auch gleich eine Spezialversion für den A1200. Letztere funktioniert zwar einwandfrei, doch die Normalvariante zeigt bereits beim Laden eine beängstigende Neigung zum Absturz, solange sie nicht von einer Festplatte in den Speicher geschaufelt wird. Und auch während des Games bleibt man hier von Gurus nicht verschont. Beiden Fassungen gemeinsam ist eine Steuerung, die dem Spieler nach guter bzw. schlechter Firmentradition mindestens zweimal so viele Mausklicks abverlangt, als eigentlich nötig wären. Bei Titeln wie „Rules of Engagement 2" mag das ja noch einen gewissen Sinn machen, hier jedoch ist es nur überflüssig. Und damit wären wir beim Inhalt angelangt:

Für jeden der bis zu fünf menschlichen und/oder verschieden temperamentvollen Digi-Generäle geht es hier um die rundenweise Eroberung der in viele Gebiete aufgeteilten Welt; freilich nicht nur mit einfachen Armeen, sondern ganz nach Wunsch mit Infanterie, Panzern, Marine, usw. Auch werden anfangs nur einige Länder an die Streithähne vergeben, während der Rest zunächst neutral bleibt. Spezielle Aufgaben gibt es zwar nicht, aber sonst gleicht das Game seinem brettharten Vorbild zumindest auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad schon sehr stark. Profis dürfen allerdings Faktoren wie die Intelligenz der Computergegner verändern oder allerlei wahlfreie Features mit einbeziehen, so daß die vollständige Kriegslist beinahe einer echten Simulation nahekommt – einschließlich Bündnismöglichkeiten, Geheimdienst-Unternehmungen, Revolutionen und Kämpfen, die sich über mehrere Spielrunden hinziehen.

Ja, wer mag, kann seine Sträuße sogar auf einem gar nicht mal üblen taktischen Echtzeit-Kampfscreen per Hand ausfechten, und wenn Mutter Erde zu langweilig wird, stehen via Landschafts-Generator unendlich viele weitere Planeten zur Eroberung bereit. Das Game hat also durchaus auch seine Schokoladenseiten; ob die akzeptable Optik oder der verlagsintern umstrittene Soundtrack samt seinen gelegentlichen FX ebenfalls dazugehören, wollen wir gerne Eurem persönlichen Geschmack überlassen. Völlig unumstritten stand in der Redaktion hingegen fest, daß das 1200er-Stratagem zu bevorzugen ist – nicht nur wegen der hier fehlenden Macken, sondern auch wegen der insgesamt etwas gefälligeren Performance. (jn)

Wir drehen wieder an der Rüstungsschraube (A1200)

STRATAGEM
(IMPRESSIONS)
RISIKO-STRATEGIE

46% „A500"	55% „A1200"

A500		A1200
44%	GRAFIK	46%
35%	ANIMATION	35%
46%	MUSIK	46%
22%	SOUND-FX	22%
48%	HANDHABUNG	62%
55%	DAUERSPASS	64%

VARIABEL: 5 STUFEN

PREIS DM 99,-DM

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

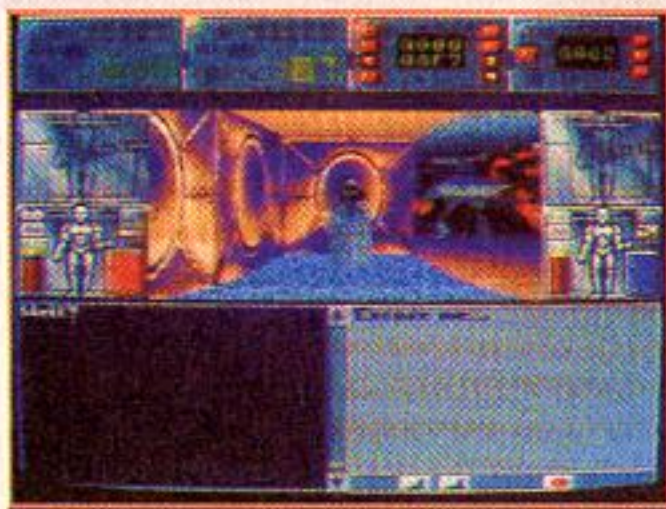
LIBERATION

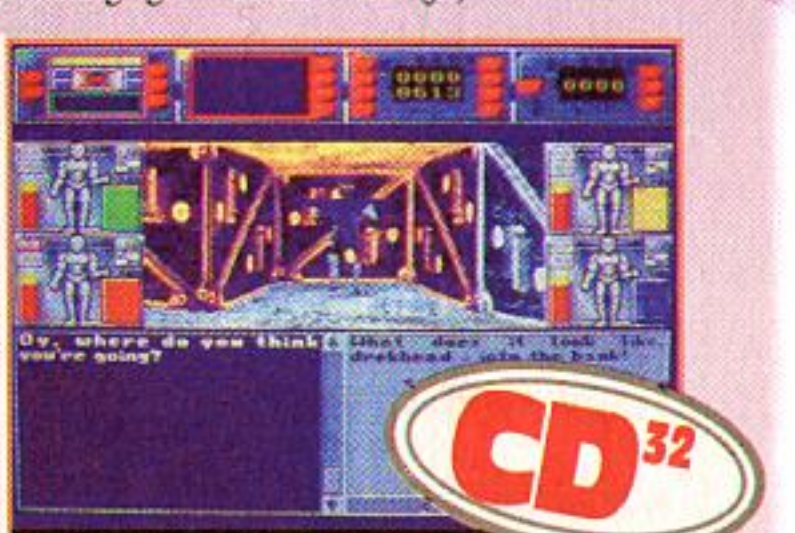
Kapelle, bitte einen Tusch, hier kommt das erste Rollenspiel exklusiv für das CD[32]! Genaugenommen ist die Premiere aber eine Fortsetzung – nämlich die des SF-Abenteuers „Captive" von anno 1990.

Wie der Vorgänger stammt auch dieses Mindscape-Programm aus der Feder des C64-Actionspezialisten Tony Crowthers, und wie der Vorgänger wird es wohl den Sprung in die Rolli-Oberliga nicht ganz schaffen – dazu ist allein schon die Sache mit den Speicherständen viel zu unbefriedigend gelöst:

Der batteriegespeiste Dauerspeicher bewahrt nämlich bloß ein File zur Zeit, will man ein anderes Game saven, so muß der Befreiungskrieg geopfert werden. Warum also keine Paßcodes? Und warum funktioniert die Joypad-Steuerung so umständlich, daß man ohne Maus bald Knoten in den Fingern hat? Und wie zum Kuckuck konnte sich jemand ein derart abartig kompliziertes Inventory-Handling einfallen lassen?!

Doch halt, ehe Ihr nun meint, das Spiel sei ein Totalreinfall, wollen wir flugs von den Schattenseiten zu den Lichtblicken kommen. So mag die kunterbunte Farbgebung der 3D-Umgebung ja Geschmackssache sein, aber die originell und abwechslungsreich gestalteten Dungeon-Wände verdienen allemal ein dickes Lob. Ebenso wie die Möglichkeit, nach oben bzw. unten zu schauen, der pompöse Intro-Film oder das fein animierte und texturierte Polygon-Inventar: Autos, Roboter und Menschen. Viele schicke Soundtracks werden von netten FX und toller englischer Sprachausgabe unterstützt – und vermutlich entfleucht Euch gleich eine grimmige deutsche Sprachausgabe, wenn Ihr nicht bald erfahrt, worum es hier eigentlich geht...

Die Handlung schließt an „Captive" an, wo mit Hilfe von vier ferngesteuerten Droiden die Selbstbefreiung des Spielers aus der Tiefkühlhaft angesagt war. Nunmehr rehabilitiert, stolpert der Held postwendend in den nächsten Schlamassel, denn die Polizei-Robbis von Mutter Erde drehen durch. Der Herstellerkonzern macht sich an eine riesige Vertuschungsaktion, in deren Verlauf gleich noch ein paar unliebsame Mitbürger einkassiert werden, und unser Ex-Knacki darf wieder seiner Lieblingsbeschäftigung nachgehen – der Fernsteuerung von Kampf-Cyborgs. Straßenlabyrinthe diverser Städte sind ebenso zu durchmessen wie Gebäude-Verliese; Robot-Polizisten wären per Echtzeit-Ballerei zu bekämpfen, alle unschuldig Gefangenen müssen befreit und sämtliche Beweise für die finstere Verschwörung gesammelt werden. Es gibt also viel zu tun, und die vier Blechkameraden tun's, indem sie mit passenden Keycards verschlossene Türen öffnen, Geräte, Ergänzungs-Chips und nicht zuletzt Wummen samt Munition einsacken (bzw. kaufen) oder aus Passanten und Hydranten, äh, in der Landschaft herumstehenden Compi-Terminals weiterführende Informationen kitzeln.

Tja, unbeschadet der genannten tiefschwarzen Flecken hat das englisch angeleitete Liberation also alles in allem doch wenigstens eine hellgraue Weste an – und ist für CD-Fans somit zweifellos eine nähere Bekanntschaft wert! (jn)

CD[32]

LIBERATION
(MINDSCAPE)
SF-ROLLENSPIEL

64% „BUNT"

GRAFIK	76%
ANIMATION	74%
MUSIK	82%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	54%
DAUERSPASS	66%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 89,-

Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt -
vergleichen Sie selbst!

Ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes neues Jahr wünscht Ihnen Ihr Team vom

Versand 99

SIMULATION / STRATEGIE

Titel		Preis
1869	V	64,99
AA Ancient Art of War i.t.Skies	A	59,99
A - Train	V	79,99
A - Train Construction Kit	V	36,99
Airbus A 320 America	V	86,99
Aufschwung Ost	V	52,99*
B 17 Flying Fortress	A	64,99
Ballistic Diplomacy	V	33,99
Battle Team (Battle Isle+Data)	V	64,99
Battle Isle Datadisk 2	A	46,99
Battle Isle 2	V	79,99*
Big Sea	A	59,99*
Christoph Kolumbus	V	72,99*
Civilization	D	68,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	**A**	**59,99**
Delivery Agent	V	33,99
Der Patrizier	V	64,99
Die Siedler	V	79,99*
Dynatech	V	52,99
Elite 2 - Frontier	**V**	**52,99**
Elysium	**V**	**64,99**
F 17 Challenge	A	24,99
F-19 St. Fighter **(ANGEBOT)**	A	30,99
Gunship 2000	A	64,99
Hannibal	V	64,99
History Line 1914 - 1918	V	64,99
Hired Guns	**A**	**59,99**
Kingmaker	V	64,99*
Mad TV	V	33,99
Mad News	V	64,99*
Overdrive	**A**	**24,99**
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	52,99*
Pinball Fantasies (Dreams 2)	A	52,99
Pirates **(ANGEBOT)**	A	29,99
Pizza Connection	V	79,99*
Prime Mover	**A**	**52,99**
Populous 2 Plus	A	64,99
Populous 2 Chall. Data Disk	A	30,99
Projekt Terra	A	59,99*
Scenario	V	58,99*
Sim City & Popoulus	A	64,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Sim City incl. Arch. 1 + Terrain Editor		
Sim Earth	A	79,99
Sim Life	**V**	**79,99**
Special Forces **(ANGEBOT)**	**A**	**39,99**
Steigenberger Hotelmanager	V	46,99
Super Sport Challenge	A	64,99
Syndicate	V	59,99
Transarctica	V	52,99
War in the Gulf	V	64,99
Wing Com. 1 **(ANGEBOT)**	V	39,99
Zeppelin - Giants of the Sky	V	64,99*

ROLLENSPIELE / ADVENTURES

Titel		Preis
Bazooka Sue	V	79,99*
Das schwarze Auge (1 MB)	V	72,99
Der Schatz im Silbersee	V	79,99*
Dune 2	V	52,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
Flashback	V	59,99
Indiana Jones IV	A	79,99
Innocent until caught	A	64,99*
Ishar 2	V	49,99
Kings Quest 6	V	64,99*
Monkey Island 2	V	79,99
Waxworks	V	59,99
Whale´s Voyage	V	59,99

SPIELESAMMLUNGEN

Titel		Preis
Adventure Collection	A	59,99
(Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)		
Dream Team (3er Sammlung)	A	59,99
(Terminator 2, Simpson, WWF Wrestlemania)		
Exellent Games	A	59,99*
(Archer Mac. L. Pool Billard, James Pond 2, Popolous 2, Shuttle)		
Fantastic Worlds	A	72,99
(Realms, Populous, Mega Lo Mania, Wonderlands, Pirates)		
Kings of Adventure	A	64,99
(Bargon Attack, Fascination, Gobliins 1)		
Lords of Power	**A**	**72,99**
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Mega Collection (5er Sam.)	A	46,99
(u.a. Summer Olympiad, Winter Super Sports)		
Megamix	A	59,99
(Agony, Leander, Ork)		
Mixed Collection	A	59,99
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronny, Sarakon)		
Napoleonics	A	64,99
(Austerlitz, Borodino, Waterloo)		
No. 2 Collection	A	64,99
(Winzer, Space Max, Black Gold)		
Pinball Special Edition	**A**	**59,99**
(Pinball Dreams und Fantasies)		
Space Legends	A	64,99
(Elite, Megatraveller, Wing Commander 1)		
The Greatest	V	52,99
(Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress)		
The Manager	**A**	**46,99**
(Black Gold, Invest, Starbyte S. Soccer, Transworld)		

ACTION / GESCHICKLICHKEIT

Titel		Preis
Alien 3	**A**	**46,99**
Alien Breed Special Edition	A	24,99
Alien Breed 2	A	46,99*
Apocalypse	A	46,99*
Aquatic Games **(ANGEBOT)**	A	29,99
Assassin Special Edition	A	24,99*
Bart versus the World	**A**	**46,99**
B.C. Kid	A	46,99
Blastar	A	46,99
Bob´s Bad Day	**A**	**52,99**
Body Blows	A	46,99
Cannon Fodder	A	52,99*
Cardiaxx	**A**	**24,99**
Chaos Engine	A	46,99
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	A	46,99
Cool Spot	A	52,99*
Disposable Hero	**A**	**46,99**
Donk	**A**	**46,99**
Elfmania	A	59,99*
Global Gladiators	**A**	**46,99**
Globdule	A	52,99*
Jurassic Park (Dino Park)	A	52,99*
Krusty´s Fun House (Simpsons)	A	46,99*
Lemmings 2 -The Tribbes	A	59,99
Xmas Lemmings	A	33,99*
Lionheart	A	52,99
Mortal Kombat	A	52,99*
Oscar	**A**	**46,99**
Project X	A	24,99
Qwak	**A**	**27,99**
Street Fighter 2	A	52,99
Super Hero	A	59,99*
Superfrog	A	46,99
Terminator 2 - Arcade Game	A	52,99*
Theatre of Death	**A**	**59,99**
The Lost Vikings	V	64,99
Traps´n´Treasures	A	59,99
Uridium 2	**A**	**46,99**
Wiz´n´Liz	A	59,99*
Woodys World	A	46,99
Yo!Joe!	A	52,99
Zero	A	59,99
Zool 2	A	46,99*

SPORT & Sport - Simulation

Titel		Preis
Anstoss	**V**	**64,99**
Bundesliga Manager Prof.2.0	V	64,99
Crazy Sports Football	**A**	**52,99**
Eishockey Manager	V	72,99
Formular One Grand Prix	A	72,99
Goal! (v. Dino „Kick off" Dini)	A	59,99
Hattrick	V	64,99*
Lothar Matthäus Fußball	V	59,99
Soccer Kid	A	59,99

AMIGA 1200 / 4000

Titel		Preis
1869	V	64,99
Alien Breed 2	A	52,99*
Anstoss	**V**	**64,99**
Body Blows Galactic	**A**	**52,99**
Burntime	**V**	**64,99**
Chaos Engine	**A**	**46,99**
Civiliszation	V	64,99*
Dynatech	**V**	**52,99**
Elfmania	A	46,99*
Elysium	V	64,99*
Hattrick!	V	64,99*
Ishar 2	**V**	**59,99**
Jurassic Park (Dino Park)	V	59,99*
Kings Quest 6	A	59,99*
Morph	A	59,99*
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	59,99*
Pinball Fantasies	A	52,99*
Oscar	**A**	**46,99**
Sim Life	V	79,99
Soccer Kid	A	59,99*
T. F. X.	A	64,99*
Whale´s Voyage	V	59,99
Wing Commander 1	A	59,99*
Zool 2	A	46,99*

AMIGA CD 32

Titel		Preis
Alien Breed Sp. Edition	A	27,99*
Deep Core	**A**	**46,99**
Jurassic Park	A	59,99*
Labyrinth of Time	E	52,99*
Microcosm	A	64,99*
Morph	A	46,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Project X (Feb. ´94)	A	27,99*
Sensible Soccer	A	52,99*
Sleepwalker	**A**	**52,99**
Soccer Kid (Febr. ´94)	A	59,99*
T. F. X.	A	64,99*
Trolls	**A**	**52,99**
Whales Voyage	**V**	
Zool	A	52,99*

Joysticks

Competition Pro

Artikel	Preis
Mini,schwarz,inkl. 3,5" Disk Box	24,99
Mini,transparent,inkl. 3,5" Box	29,99
Mini,Special Edition,inkl. 3,5" Box	29,99
Star Mini,transp.-blau, inkl. 3,5" B.	34,99
Standard,schwarz	23,99
Standard,transparent	24,99
Standard,Special Edition	24,99
Star,transparent-blau	34,99
Manix Deck,schwarz	39,99

Hardware

Diskettenlaufwerke

Artikel	Preis
A - 500 intern	139,99
A - 2000 intern	139,99
Teac oder Sony extern	139,99

Speichererweiterungen

Artikel	Preis
512 KB mit Uhr, abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr, abschaltbar inklusive Gary-Adapter	269,99
A 600 auf 2 MB	159,99

Controller

Artikel	Preis
Roc Hard IDE - Controller mit Ram Option für AMIGA 2000	319,99
AT - 2008 mit RAM Option für Amiga 2000	159,99

Zubehör

Artikel	Preis
Kickstart Umschaltpl.mech.	39,99
Kickstart Umschaltpl. plus	49,99
2.00 Rom	44,99
Siegfried Copy	**79,99**
Virus-Control 4.0 dtsch. MSPI	69,99
Viruskiller	9,99

Ram-Bausteine und Festplatten zur Zeit nur mit Tagespreisen handelbar. Deshalb bitte anrufen und den aktuellen Preis erfragen

Weitere Hard- und Softwareangebote auf Anfrage.

Versand 99 GmbH
Jülicher Straße 53-55
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. **V** bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit eine deutschen Anleitung **A** geliefert (**E**=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: **1217884 bei der Sparkasse Aachen -Eschweiler, BLZ 391 501 00.** Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-(Bitte nur Euroschecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich unsere neuesteh Preislisten** an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör. **Irrtum und Preisänderungen** vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Preishammer

Ambermoon 79,99
Deutsche Version

Body Blows Galactic 46,99
Deutsche Anleitung

F-117 A Nighthawk 64,99
Deutsche Anleitung

Turrican 3 46,99
Deutsche Anleitung

Spezialitäten Special II

Spielspaß hoch 32

Während es mit den „richtigen" Neuerscheinungen für Commos CD-Konsole immer noch recht zäh vorangeht, können wir Euch hier schon wieder vier brandneue CD³²-Versionen von älteren Amiga-Titeln präsentieren!

JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL

Wie eine gelbe Karte der anderen gleicht Krisalis' eher mittelprächtiges Fußballspiel (also kein American Football!) der vor Jahresfrist erschienenen Diskversion. Bis zu acht Spieler dürfen sich jeweils ein Euro-Nationalteam aussuchen, an Optionen wird außer einstellbaren Wetterverhältnissen und einem Arcademodus herzlich wenig geboten. Auch die horizontal scrollende Grafik ist nicht so wahnsinnig überzeugend, und die Spielersteuerung funktioniert mehr schlecht als recht. Ebenfalls vom Amiga her bekannt ist die nur aus Fangebrüll bestehende Soundkulisse, was der nur 49,- DM teuren Bolzerei eine Wertung von nur **51 Prozent** einbringt.

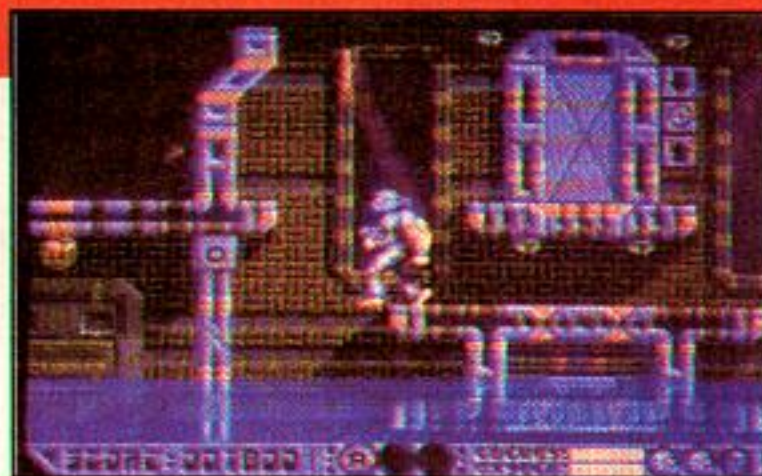
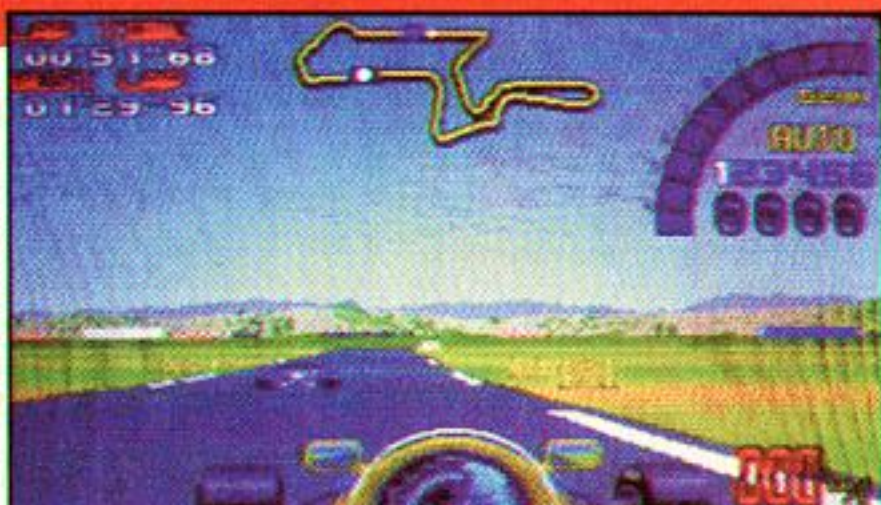
ARABIAN NIGHTS

Krisalis kann's aber auch viel besser: Diese geniale Mixtur aus Adventure und Jump & Run entspricht technisch ziemlich genau der feinen Diskversion. Inhaltlich muß der Knirps Sinbad in den multidirektional scrollenden und mit Abgründen gespickten Plattformwelten Gegenstände aller Art aufklauben, mit diversen Waffen hantieren und letztlich einen weiblichen Sultan (Sultanine?) finden; bei Problemen gibt's Onscreen-Tips in Form von Sinbadschen Geistesblitzen.

Wer also eine gelungene Steuerung, orientalische Klänge und gehobenen Spielspaß für schlappe 49 Taler sucht, sollte hier zugreifen – wir spendieren aufmunternde **83 Prozent**.

DEEP CORE

Neun aufreibende Unterwasserlevels erwarten den als Cyborg auftretenden Spieler bei diesen actionreichen Plattformen von Ice. Die gehobene Härte kommt durch massenhaft auftretende Aliens und unmöglich plazierte Sammel-Schlüssel ins Spiel – trotz diverser Waffensysteme machen die Monsterflut und die verwinkelte Sackgassen-Architektur der trübsinnig wirkenden Levels das Game genauso unfair wie eh und je!

Nachdem dafür auch noch satte 69 Tonnen Münzstahl fällig werden, rücken wir zur Strafe bloß **50 Prozent** heraus.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Gremlins sowieso schon recht hübsche Formel-I-Raserei wurde gegenüber der A1200-Version grafisch und akustisch nochmals aufgebohrt! Vor dem Start sucht man sein Gefährt in der gewünschten Ausstattung aus, anschließend hat man die freie Wahl zwischen 16 Grand-Prix-Kursen, wobei die mit fetziger Musik und Motorengeheul unterlegten Strecken aus einer farbenfrohen Mischung von sanft scrollenden Vektor- und Bitmapgrafiken bestehen.

Einziges, aber gewichtiges Manko des 59 Ölflecken teuren Rennzirkus ist sein viel zu harmloser Schwierigkeitsgrad. Nach dem Absenken der Zielflagge leuchten daher auf der Anzeigetafel doch wieder „nur" **70 Prozent** auf. (md)

Das neue Diskettenmagazin

Der Spiele-Klassiker zum unglaublichen Preis

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Europa, 1938. Die Bundeslade war nur ein Vorgeschmack auf Indys neues Abenteuer: Die Suche nach dem mächtigsten und wertvollsten Gegenstand unserer Welt – dem heiligen Gral. Böse Buben gibt es mehr als genug: Schläger, Söldner, Spione und Verräter; nicht zu vergessen die Kampfflugzeuge und die tödlichen Fallen des Gralstempels. Meistern Sie als Indiana Jones all die gefährlichen Situationen und finden Sie den heiligen Gral, bevor er in falsche Hände gerät!

Die PC-SPIELE-DISC 1 gibt´s ab 16.12.93 im Zeitschriftenhandel.

AKTION LESERTEST

THE CHAOS ENGINE

Der labyrinthische Genremix von den Bitmap Brothers hat es dem 24jährigen Oliver Hochstatter aus Neu-Ulm angetan – kein Wunder, wenn ein Spitzenspiel und ein begeisterter Technikfan aufeinandertreffen!

Die Chaos Engine entstand, als irgendwann im letzten Jahrhundert ein gewisser Baron Fortesque mit Raum und Zeit experimentierte. Die Maschine verselbständigte sich, und aus niedlichen Tierchen wurden monströse Ungeheuer, aus unschuldigen Menschen gefährliche Mutanten...

Man hat nun die Wahl, allein oder zu zweit (simultan) auf die Jagd zu gehen, um der Maschine und ihren Kreaturen den Garaus zu machen. Von sechs Söldnern werden zwei bestimmt, die dann den langen Weg durch vier Welten à vier Levels antreten. Auch im One Player Mode spielt man mit zwei Charakteren; dabei übernimmt der Computer die Steuerung eines der beiden Helden. Und das macht er richtig intelligent: Auf Waldlichtungen wird getrennt marschiert, um keine allzu leichte Zielscheibe abzugeben, und in engen, labyrinthartigen Passagen deckt der computergesteuerte Mitspieler seinem Kollegen den Rücken. Jeder Söldner hat natürlich unterschiedliche Eigenschaften hinsichtlich der Waffenausstattung, der Schnelligkeit oder auch der Intelligenz, die wiederum das Verhalten bestimmen.

Auch beim Leveldesign haben die Bitmap Brothers hier kräftig hingelangt. Es gibt abwechslungsreiche Grafiken, die viel Liebe zum Detail erkennen lassen – das fängt bei den Spielersprites an und geht über das Blubbern des Schlammflusses bis hin zum Aufsteigen von Rauch aus den Heizröhren. Die Optik erinnert stark an „Cadaver" und „Gods", man erkennt deutlich die Handschrift der Bitmaps. Dasselbe im Spielgeschehen, denn nicht nur bloße Action, sondern auch Tüfteln ist angesagt. Und dennoch liegt hier ein eigenständiges Spiel vor, das voll überzeugen kann: Wer „Gods" und „Cadaver" mochte, wird The Chaos Engine lieben!

Der besondere Reiz liegt in der Vielfalt der Spielfiguren, gepaart mit der Möglichkeit, Schulter an Schulter mit einem menschlichen Partner unzählige Geheimgänge und verborgene Schatzkammern zu erforschen. Auf die Technik ist ebenfalls Verlaß, denn die Steuerung funktioniert tadellos, wobei Extrawaffen mit der Tastatur aktiviert werden. Musik und Sound-FX unterstreichen das bisher Gesagte, und ein Paßwortsystem fehlt natürlich auch nicht. Einzig und allein das Scrolling ruckelt minimal, was beim Spielen allerdings nicht weiter auffällt. Kurz und sehr gut: ein Hit! Hat jemand etwas anderes erwartet? (Oliver Hochstatter)

Wer „Gods" und „Cadaver" mochte...

...wird The Chaos Engine lieben!

DIE AKTION GEHT WEITER!

Wer mitmachen will, braucht uns dazu nur seinen Testbericht (etwa eine Schreibmaschinenseite) über ein maximal zwölf Monate altes Amiga-Spiel seiner Wahl zu schicken. Dazu benötigen wir Eure Bewertung, ein (Paß-) Foto, und auch die Altersangabe solltet Ihr nicht vergessen. Dafür vergessen wir den Rechtsweg und wünschen Euch die richtige Eingebung!

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

THE CHAOS ENGINE
(RENEGADE/BITMAP BROS.)

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
88%		85%
85%	GRAFIK	83%
90%	ANIMATION	86%
84%	MUSIK	91%
85%	SOUND-FX	90%
86%	HANDHABUNG	83%
90%	DAUERSPASS	86%

Artnr: 25797 DM 69,85 | Artnr: 27147 DM 55,85 | Artnr: 28737 DM 83,85 | Artnr: 26897 DM 89,85 | Artnr: 27497 DM 69,85 | Artnr: 25807 DM 73,85 | Artnr: 27437 DM 76,85 | Artnr: 25693 DM 55,85 | Artnr: 28047 DM 62,85 | Artnr: 28687 DM 62,85 | ...47 DM 49,85 | Artnr: 25817 DM 69,85

A3 bestellen unter 089-32909980

Amiga (1 MB RAM)

ArtNr.	Titel		Preis
26007	1869	d	69,85
30187	1990 - Die 93er Edition	d	39,85
28017	A-Train	d	83,85
25867	Abandoned Places 2	d	69,85
26047	Aces Of The Great War	a	34,85
26167	Airbus A320 Edition Europa	a	69,85
26897	Airbus A320 Edition USA	a	89,85
30197	Alfred Chicken	a	49,85
28237	Alien 3	a	49,85
28277	**Alien Breed 2**	a	49,85
34077	**Ambermoon**	d	83,85
26227	Ancient Art Of War In The Skies	a	62,85
27207	**Anstoss**	d	69,85
25167	**Apocalypse**	a	49,85
26827	Arabian Nights	a	62,85
28287	**ATAC**	a	69,85
30507	**Aufschwung Ost**	d	62,85
26337	B-17 Flying Fortress	a	69,85
26347	B.C. Kid	a	49,85
28337	Ballistic Diplomacy	d	39,85
30517	**Bart Versus The World**	a	49,85
26407	Bat 2	d	73,85
30527	Batman Returns	a	62,85
26457	Battle Isle Data Disk 1	d	41,85
25577	Battle Isle Data Disk 2	a	49,85
29917	Battle Team (Isle + Data 1)	d	69,85
29837	Bazooka Sue	d	83,85
34057	**Big Sea**	a	62,85
26497	Birds Of Prey	a	69,85
28357	Blastar	a	49,85
30207	Blob	a	55,85
30217	Bob's Bad Day	a	55,85
25667	Body Blows	a	49,85
28367	**Body Blows Galactic**	a	49,85
26557	Bundesliga Manager Profess. 2.0	d	69,85
25227	Burntime	d	69,85
26597	Campaign	d	63,85
25247	Campaign Data	d	41,85
30537	**Cannon Fodder**	a	55,85
26727	Chaos Engine	a	49,85
30277	**Christoph Kolumbus**	d	73,85
28267	Chuck Rock 2 - Son Of Chuck	a	49,85
26757	Civilization	d	76,85
26577	Combat Air Patrol	d	62,85
27347	**Combat Classics 2 (3er-Samml.)**	d	62,85
29907	Conquestador	d	69,85
29967	Conquestador Data Disk	d	39,85
30547	**Cool Spot**	a	55,85
29067	Cool World	a	69,85
29247	Covert Action	a	76,85
26847	**Creepers**	a	49,85
26867	Cruise For A Corpse	d	62,85
26887	Curse Of Enchantia	a	83,85
26947	Daily Sports Cover Girl Poker	a	49,85
26987	Darkseed 1.5	d	73,85
27017	Das Schwarze Auge (1 MB)	d	73,85
28377	Delivery Agent	d	39,85
27067	Der Patrizier	d	69,85
30307	**Der Schatz im Silbersee**	d	83,85
25657	Desert Strike	a	55,85
28477	**Die Siedler**	d	83,85
25817	Dogfight	a	69,85
30047	Donk	a	49,85
27147	Dune 2 - Battle For Arrakis	d	55,85
27167	Dungeon Master + Chaos S	a	62,85
27177	Dynablaster	a	62,85
27187	Dynatech	d	55,85
25807	Eishockey Manager	d	73,85
30067	Elite 2 - Frontier	d	55,85
27237	Elysium	d	55,85
27307	Eye Of The Beholder 2	d	83,85
27317	**F-117A Nighthawk**	a	69,85
27327	F-15 Strike Eagle 2	a	69,85

ArtNr.	Titel		Preis
25587	Fallen Empire	d	83,85
27407	Fire And Ice	a	49,85
28517	Flashback	d	62,85
27437	Formula One Grand Prix	a	76,85
27477	Global Effect	a	62,85
25177	Global Gladiators	a	49,85
28067	Goal!	a	55,85
27497	Gobliins 2	d	69,85
27557	Gunship 2000	a	69,85
25797	Hannibal	d	69,85
26107	**Hattrick!**	d	69,85
27677	Hexuma	d	83,85
27697	History Line 1914-1918	d	83,85
28577	Hook	d	62,85
27777	Indiana Jones 3	d	62,85
27787	Indiana Jones 4	d	83,85
27807	Ishar - Legend Of The Fortress	d	55,85
28527	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	55,85
25787	Jonathan	d	83,85
26207	**Jurassic Park**	d	55,85
27867	KGB	d	55,85
27927	**King's Quest 6**	d	62,85
30327	**Kingmaker**	d	69,85
28627	Knights Of The Sky	a	76,85
30337	**Krusty's Fun House (Simpsons)**	a	49,85
27987	Legend Of Kyrandia	d	73,85
27997	Legends Of Valour	d	83,85
28027	Leisure Suit Larry 5	d	62,85
28037	Lemmings 1	a	55,85
28077	Lemmings 1	a	55,85
28047	Lemmings 2 - The Tribes	a	62,85
28107	**Links**	a	34,85
25907	Lionheart	a	55,85
30367	**Lords Of Power (4er-Sammlung)**	d	73,85
26037	Lothar Matthäus Fußball	d	62,85
28177	Lotus 3 - The Final Challenge	a	49,85
25697	Lotus Compilation (1,2,3)	a	55,85
28197	M1 Tank Platoon	a	31,85
26267	**Mad News**	d	69,85
28217	Mad TV	d	69,85
25757	McDonald Land	a	49,85
28317	Mega Lo Mania + First Samurai	a	62,85
28397	Might & Magic 3	d	69,85
28437	Monkey Island 1	d	69,85
28447	Monkey Island 2	d	83,85
25317	Morph	a	49,85
27287	**Mortal Kombat**	a	55,85
25337	Napoleonics	a	69,85
28767	Nicky Boom 2	d	62,85
28497	No Second Prize	a	55,85
28507	No. 2 Collection	d	69,85
27577	One Step Beyond	a	49,85
28787	Overdrive	a	49,85
27297	Penthouse Hot Numbers Deluxe	d	55,85
28587	PGA Tour Golf Plus	a	62,85
28597	Pinball Dreams	a	49,85
28607	Pinball Fantasies	a	55,85
28617	Pirates!	a	31,85
34097	**Pizza Connection**	d	83,85
28657	Pools Of Darkness	d	69,85
29137	Populous 1 & Sim City	a	69,85
28687	Populous 2	d	62,85
28697	Populous 2 Challenge Disk	a	31,85
28707	Populous 2 Plus	a	69,85
28717	Powermonger	a	62,85
28727	Powermonger Data Disk	a	31,85
34017	**Premier Manager 2**	e	49,85
30237	Prime Mover	a	55,85
28847	Rampart	a	62,85
28797	Risky Woods	a	55,85
29047	Sensible Soccer 92/93	a	49,85
29087	Shuttle	d	55,85
29107	Silent Service 2	a	76,85
25007	Sim City Deluxe	a	83,85
29177	Sim Earth	d	83,85

ArtNr.	Titel		Preis
29187	Sim Life	d	83,85
28867	Soccer Kid	a	62,85
29207	Space Crusade	a	62,85
25727	Space Hulk	a	63,85
29227	Space Quest 4	d	62,85
29357	Steel Empire	a	62,85
29997	Steigenberger Hotelmanager	d	49,85
29387	Street Fighter 2	a	55,85
29297	Super Sports Challenge	a	69,85
29447	Super Tetris	a	69,85
26777	Superfrog	a	49,85
28967	Syndicate	a	62,85
25217	The Lost Vikings	d	69,85
34117	**The Manager (4er-Sammlung)**	d	49,85
34087	Theatre Of Death	a	62,85
25697	Transarctica	d	55,85
26097	Traps 'n' Treasuers	a	62,85
29537	Trolls	a	49,85
28897	**Turrican 3**	a	49,85
28907	**Uridium 2**	a	62,85
29667	Walker	a	55,85
25097	War In The Gulf	d	69,85
29677	Waxworks	d	62,85
28937	Ween	d	69,85
25687	Whale's Voyage	d	62,85
29757	Wing Commander 1	d	83,85
30137	Woody's World	a	49,85
25207	Worlds Of Legend	e	49,85
25997	WWF European Rampage	a	62,85
26967	Yo! Joe!	a	55,85
34147	**Zero**	a	62,85
29887	Zool	a	49,85
28957	**Zool 2**	a	49,85

Amiga 1200/4000

ArtNr.	Titel		Preis
26008	1869	d	69,85
28278	Alien Breed 2	a	55,85
27208	Anstoss	d	69,85
28368	Body Blows Galactic	a	55,85
25228	Burntime	d	69,85
26758	Civilization	d	69,85
30308	Der Schatz im Silbersee	d	83,85
27188	Dynatech	d	55,85
27238	Elysium	d	69,85
26108	Hattrick!	d	69,85
27808	Ishar - Legend Of The Fortr.	d	62,85
28528	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	62,85
26208	Jurassic Park	d	62,85
27928	King's Quest 6	d	62,85
25318	Morph	a	62,85
27298	Penthouse Hot Numbers Deluxe	a	55,85
28608	Pinball Fantasies	a	55,85
25138	Robocod	a	49,85
29188	Sim Life	d	83,85
28868	Soccer Kid	a	62,85
30418	T.F.X.	a	69,85
25698	Transarctica	d	55,85
29538	Trolls	a	49,85
25688	Whale's Voyage	d	62,85
29758	Wing Commander 1	a	62,85
29888	Zool	a	49,85
28958	Zool 2	a	49,85

Amiga CD32

ArtNr.	Titel		Preis
27139	Alien Breed Special Edition	a	31,85
26209	Jurassic Park	a	62,85
30479	Labyrinth Of Time	e	73,85
34029	Microcosm	a	69,85
25319	Morph	a	62,85
28609	Pinball Fantasies	a	62,85
29049	Sensible Soccer	a	62,85
30499	Sleepwalker	a	69,85
28869	Soccer Kid	a	62,85
30419	T.F.X.	a	69,85
29889	Zool	a	55,85

Artnr: 26337 DM 69,85 | Artnr: 26557 DM 69,85 | Artnr: 29387 DM 55,85 | Artnr: 25727 DM 63,85 | Artnr: 26727 DM 49,85 | Artnr: 28967 DM 62,85

Schriftliche Anfragen/Bestellungen an:

A3 Computer GmbH

Schleißheimer Str.92

D-85748 Garching

Tel.:089-32909980

Fax.:089-32909990

Abholcenter München:

M80,Steinstr.3

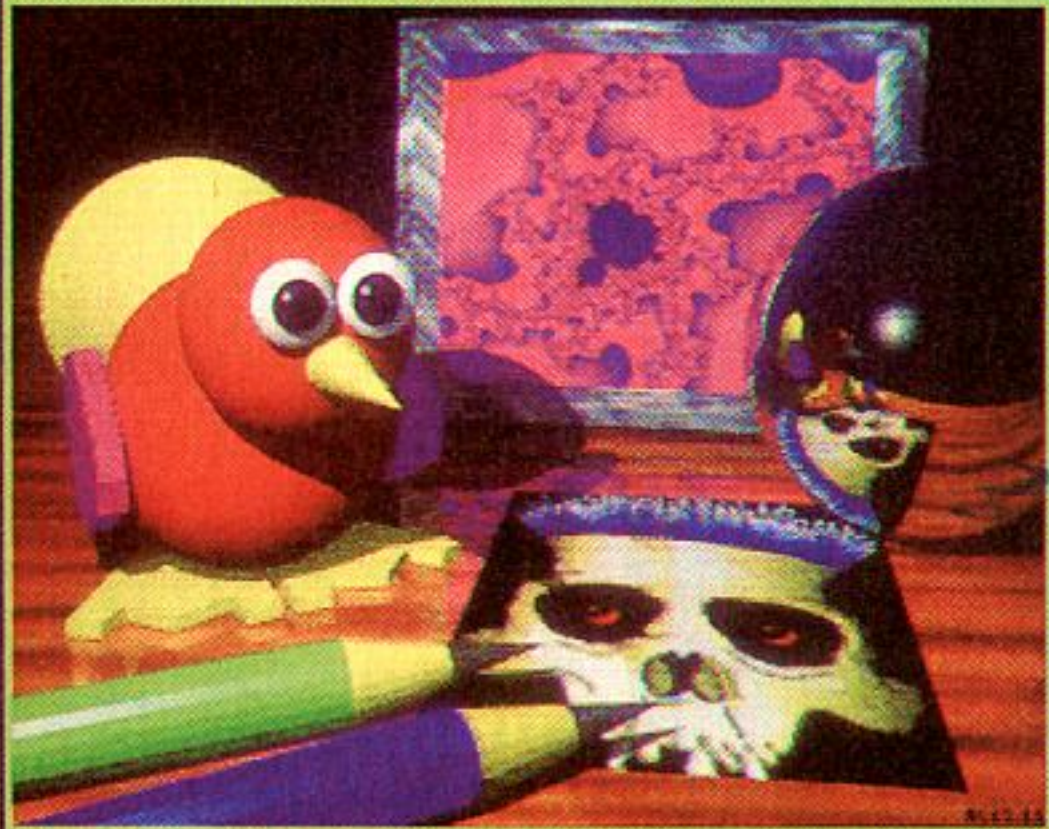
Tel.:089-6886846

Druckfehler und Irrtum vorbehalten,Preisänderungen möglich.
Inland:Lieferung gegen Nachnahme oder Euroscheck.
Versandspesen:
bis 2 Spiele 10,50, ab 3 Spiele 17,-

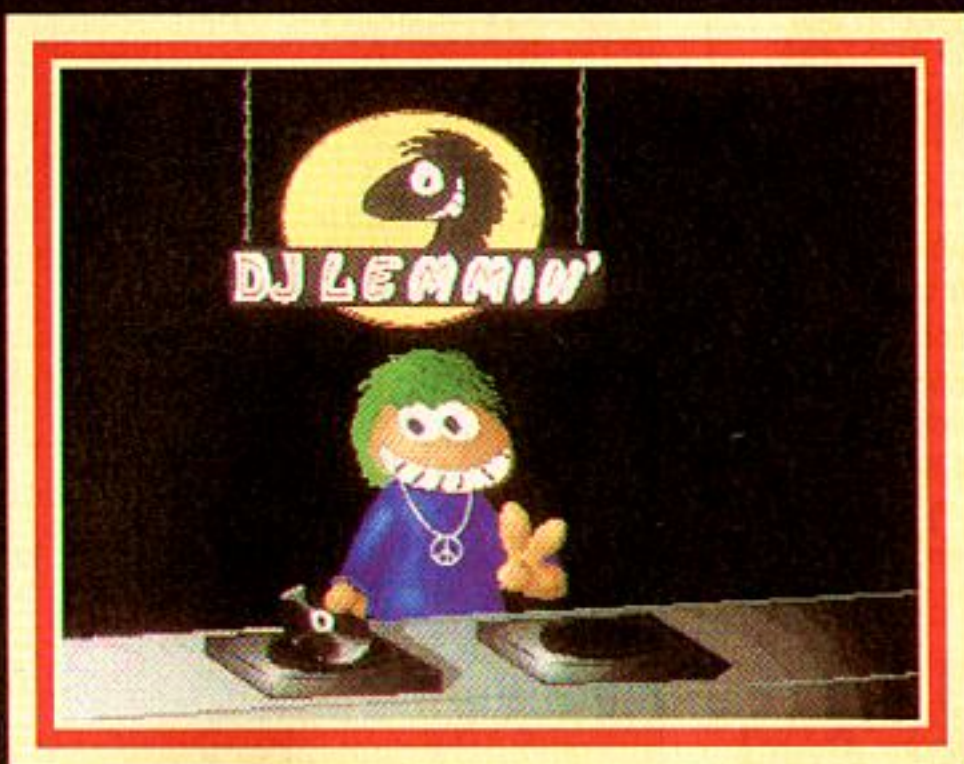
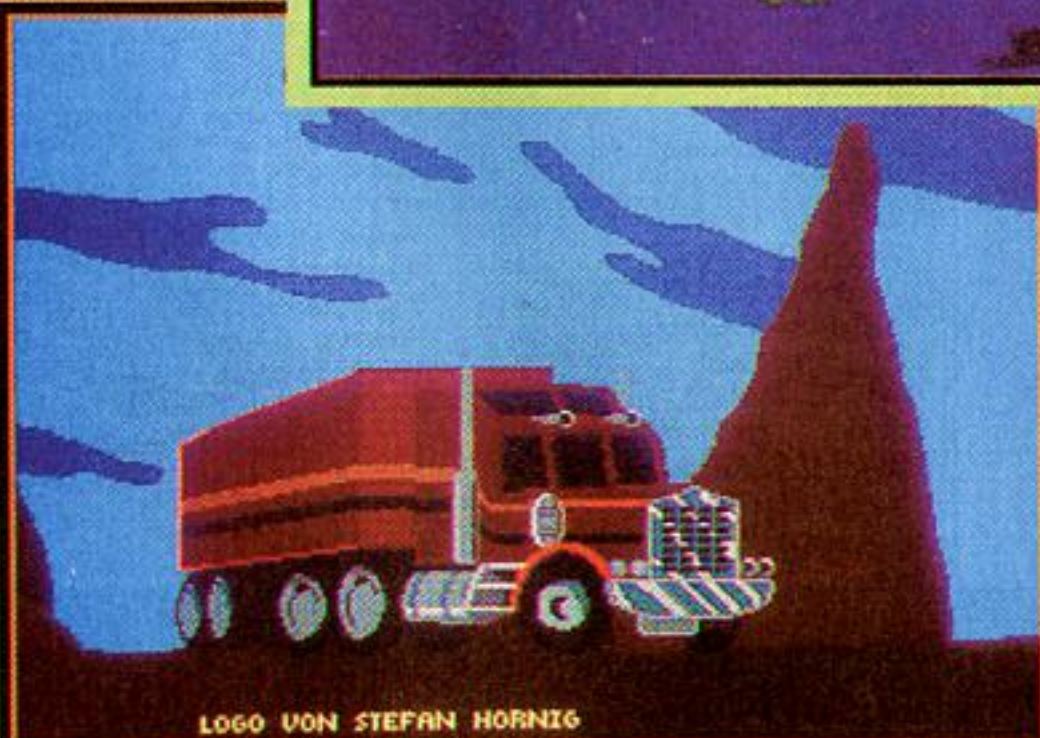
A/CH/I: nur EC, Preise - 15% + DM 17,-;
e=engl.Version;a=engl.Version mit dt.Anleitung;
d=komplett deutsche Version,

Joker Galerie

Amiga-Pirat Rolf Hammerschmidt aus Sarstedt hat mal wieder sein Malprogramm geentert und ist damit in See gestochen – und wir haben sein prächtiges Digi-Gemälde für Euch kielgeholt!

Peter Rosellen aus Düsseldorf hat allerlei neue Berufsgruppen unter den Lemmingen entdeckt – hier ein Wühler auf der selbstmörderischen Suche nach einem (leider oft) verschollenen Schatz …

Kein Wunder, daß der süße Raytracing-Piepmatz große Augen macht – bei dem Landeplatz! Gestartet ist er übrigens in Berlin, wo ihn Andreas Lechelt aus dem Käfig jagte.

Samuel Enslin aus Vaihingen ging auf Tauchstation und entdeckte dabei dieses herzallerliebste Geschöpf am Meeresgrund. Da kann man nur sagen: Mach's noch einmal, Sam!

… und hier einer, dem Peter Rosellen scheinbar in seiner Düsseldorfer Lieblingsdisco begegnet ist!

Dieses stimmungsvolle Landschaftsbild verdanken wir Sascha Erni aus Lengau in der Schweiz. Wenn das kein Beweis ist, daß auch das trübste Wetter noch seine schönen Seiten hat?!

Der König der Landstraße, das ist heute Stefan Hornig aus Gelsenkirchen. Immerhin tuckerte sein „Truck" aus dem hohen Norden bis zu uns nach Süddeutschland!

Was habt Ihr Euch fürs neue Jahr an guten Vorsätzen vorgenommen? Mehr Bilder für die Joker Galerie? Schönere Bilder für die Joker Galerie? Hoffentlich, denn auch 1994 soll wieder ein Höhepunkt der Leser-Kunst werden!

Der Höhepunkt bin ich!

Wer also glaubt, nicht minder tolle Bilder fabrizieren zu können, wie wir sie heute wieder vorstellen, der sollte sich sogleich Stift, Pinsel oder Maus schnappen und mit der Produktion beginnen – vielleicht staunt die Welt dann im nächsten Heft schon über Dein Werk?! Bestaunt werden hier allerdings nur Zeichnungen, Comics oder Computergrafiken (bitte auf Disk), die WIRKLICH SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT sind. Fälschungen und geistiger Diebstahl sollen keinesfalls mit einem Abdruck belohnt werden! Alsdann, Rückporto und Absender nicht vergessen, die Joker-Kunstsachverständigen warten unter:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Manfred Duy (md)
Reinhard Fischer (rf)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Andrea Knaust

Redaktionsassistenz
Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier
Gabi Rieß

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Prolit Studio GmbH

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Reinhard Fischer
Richard Löwenstein
Monika Stoschek

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Nicola Neubauer

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax:04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A – 3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (III/93)
Druck: 138.350
Verbreitung: 105.565

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822

krieger

Die Kultkugel und ihr mißratenes Kind: Wizball & Wizkid

General Jon Hare

WAS MACHT EIGENTLICH

Schon seit Jahren versorgt dieses unabhängige Programmierteam Commodores Spielemaschinen mit hochklassigen Games – wovon das erst kürzlich erschienene „Cannonfodder" vielleicht eines der besten ist!

Am 64er sind die Engländer durch „Parallax" und „Wizball" (beide für Ocean produziert) sowie „MicroProse Soccer" vielen noch in bester Erinnerung; der Amiga verdankt ihnen mit „Mega lo Mania" einen ernsthaften „Populous"-Konkurrenten, und „Sensible Soccer" ließ alle Fußballerherzen höher schlagen. Die beiden Gründerväter der seit 1985 existierenden Truppe sind Jon Hare und Chris Yates – wir sprachen mit dem 27jährigen Jon, außerdem soll noch Martyn Lynn kurz zu Wort kommen. Er ist zwar nicht gerade der Oberzocker im Team, schreibt jedoch bereits seit acht Jahren Anwendungen für unsere „Freundin". Erwähnt sei ebenfalls noch, daß die Komponisten-Legende Ubik vor längerem zur derzeit zwölfköpfigen Sensible-Crew stieß. Das vernünftige (sensible = vernünftig) Dutzend hat übrigens ein gemeinsames Hobby, für das wir sogar unser Interview 90 Minuten lang unterbrechen mußten: Es lief gerade ein Fußballmatch des Lokalmatadors Norwich im Fernsehen...

?: *Erst mal herzlichen Glückwunsch zum genialen „Kanonenfutter"; arbeitet ihr schon an einer Datadisk?*

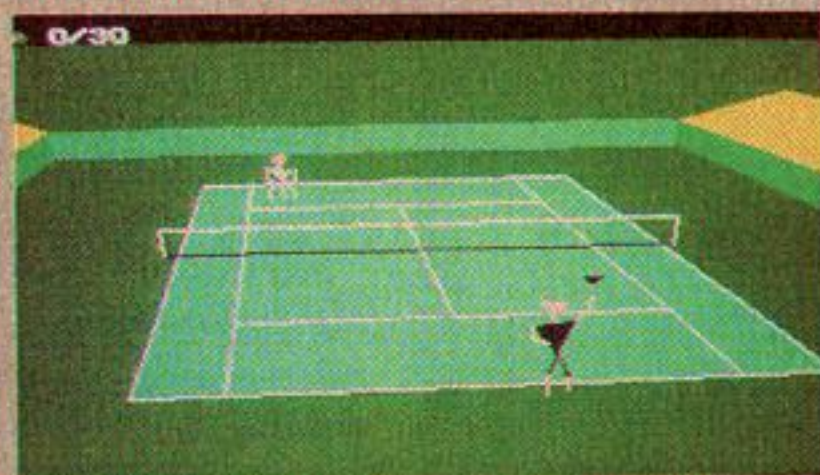
JH: Danke, aber trotzdem muß ich euch enttäuschen, denn zuerst ist mal die ST-Konvertierung dran. Danach würden wir lieber eine richtige Fortsetzung machen, weil man da einfach mehr Möglichkeiten hat als bei einer reinen Ergänzungsdisk.

?: *Und wie sieht es mit der Umsetzung fürs CD³² aus?*

ML: Die Titelmusik wird von CD sicher noch besser kommen – für den Song bekamen wir ja sogar schon Anfragen von Plattenfirmen. Davon abgesehen haben wir allerdings unsere liebe Not mit Commodores CD-Player: Ich würde mich gern mal mit dem Entwickler unterhalten, der für die Savestände nur 1 KB vorgesehen hat, wovon sich effektiv sogar bloß ein Viertel nutzen läßt! Bei „Sensible Soccer" griffen wir deshalb auf ein zusätzlich angeschlossenes Disklaufwerk zurück, aber in Zukunft werden wir uns wohl noch etwas anderes einfallen lassen müssen. Auch die Inkompatiblität der diversen Amigas untereinander ist nervig, denn was am 500er wunderbar funktioniert,

Joker-Redakteure machen keine Gefangenen: Jon Hare & Max

Das Cannonfodder-Team in Uniform

Der Interlace-Flop: International Tennis

Die Götterdämmerung: Mega lo Mania

SENSIBLE SOFTWARE ?

kann auf dem A4000 die größten Probleme verursachen.

?: *Der Titelsong zum Kanonenfutter heißt „War Has Never Been So Much Fun" – findet ihr wirklich, daß Krieg Spaß machen kann?!*

JH: Aber, aber, das war natürlich ironisch gemeint! Und um zu zeigen, wie doof Krieg ist, müssen wir ihn eben auch in seiner ganzen Brutalität vorführen. So sprengen sich etliche der „Cannonfodder"-Soldaten selbst in die Luft, weil sie gegen ein Hindernis wie z.B. eine Mauer schießen, oder eine Kanone ballert die eigenen Leute über den Haufen. Außerdem kriegen alle Gefallenen im Soldatenfriedhof Mohnblumen aufs Grab – hier in England ist das ein Symbol für die Toten aus dem Zweiten Weltkrieg, was kriegslüsternen Militaristen sicher gar nicht schmecken wird. Und schließlich sind unsere Soldaten nicht weniger knuddelig als die Lemminge, die ja auch oft grausam sterben müssen...

?: *Okay, wechseln wir zu einem erfreulicheren Thema – wie habt ihr es geschafft, den berühmten Captain Sensible als Musikus für euer Soccergame zu gewinnen?*

JH: Tja, er hat selbst hier angerufen, nachdem er den Namen des Spiels irgendwo gelesen hatte. Allerdings haben wir uns später zerstritten, da seine Plattenfirma eine horrende Gewinnbeteiligung haben wollte; deshalb ist seine Musik auch nur in der Amigaversion enthalten.

?: *Apropos Version, für ein englisches Computermagazin habt ihr eine spezielle „Sensible Soccer"-Variante gebastelt, wo man statt des Balls Bomben kicken und das WM-Endspiel von 1966, England gegen Deutschland, nachspielen kann. Wollt ihr solche Scherze auch in euer neues Managergame „Sensible World of Soccer" einbauen, und werdet ihr damit rechtzeitig zur WM fertig?*

JH: Na, zumindest hoffen wir, termingerecht fertig zu werden. Ob Gags reinkommen, ist noch völlig unsicher; fest steht dagegen, daß alle wichtigen Turniere der Welt und im Actionteil ein nochmals verbessertes „Sensible Soccer" drin sind. Bei der Gelegenheit kann ich euch verraten, daß wir dafür mit dem Sportjournalisten Mike Hammond zusammengearbeitet haben, der auch für die Sunday Times schreibt; schließlich wollten wir gerade die deutschen Besonderheiten in diesem Sport berücksichtigt wissen.

?: *Eine englische Besonderheit ist es, sich nicht für die WM qualifiziert zu haben – ist das ein Problem für euch?*

JH: Für uns weniger, aber vielleicht für die englischen Käufer. Ein Grund mehr, die deutsche Fassung besonders gut zu machen!

?: *Kennt ihr eigentlich eure lokalen Konkurrenten wie den „Bundesliga Manager Professionell" oder das neuere „Anstoß" mit der revolutionären Grafik?*

ML: Den „Bundesliga Manager Prof.", der bei uns ja von U.S. Gold unter dem Titel „The Manager" vertrieben wird, kennen wir natürlich. Von „Anstoß" haben wir dagegen bisher noch nichts zu Gesicht bekommen, es würde wohl auch wenig nützen, da keiner von uns deutsch spricht. Was die Grafik betrifft, haben wir vor allem an Amigabesitzer ohne Monitor gedacht und einen extra TV-Modus eingebaut, bei dem die Auflösung nicht ganz so hoch ist wie am Computerscreen.

?: *Woran arbeitet ihr sonst? Darf man möglicherweise mit einem „sensiblen" Golf rechnen, da du dem Vernehmen nach ein genauso begeisterter Golfer bist wie Chris Yates?*

JH: Volltreffer, gerade eben haben wir damit angefangen! Zur Unterscheidung vom Rest des Genres machen wir alles viel lustiger und zeigen das Geschehen aus der Draufsicht, aber mehr wird nicht verraten.

?: *Na gut, dann kommen wir eben zu euren Hobbies. Sind die auch typisch englisch? Also etwa um die Wette Tee schlürfen? Oder wenigstens Tennis...*

JH: Hör bloß mit Tennis auf! Seit unserem Flop „International Tennis" für das mittlerweile untergegangene Palace-Label wollen wir davon für die nächsten Jahrzehnte nichts mehr hören. Nein, ich zupfe gern Gitarre und bin auch zusammen mit Chris in einer Band; dann gucke ich viel fern und liebe die indische Küche. Von Martyn (*der sich inzwischen wg. Fußballübertragung verabschiedet hatte*) weiß ich, daß er früher selbst Motocross gefahren ist.

?: *Worauf führst du den Mißerfolg von „International Tennis" zurück? Lag's an der wenig berauschenden Vektorgrafik oder dem Interlace-Modus der Amigaversion?*

JH: Wer weiß das schon so genau? Auch daß „Wizkid" gefloppt ist, kann ich mir nicht erklären – vielleicht war's einfach Schicksal?

?: *Dann wünschen wir mal, daß euch ähnliche Schicksalsschläge zukünftig erspart bleiben! (mm)*

König Fußball: Sensible Soccer

Der Friedhof der Knuddelsoldaten: Cannonfodder

DIGI-SLIME

GLOBDULE

Bei Psygnosis beschloß man, daß „Bob's Bad Day" nicht das letzte originelle Geschicklichkeitsgame aus Liverpool gewesen sein soll – die Wahl des Helden fiel entsprechend ungewöhnlich aus: ein Schleimklumpen!

Wir bekommen es hier also mit einem glitschigen Etwas zu tun, das nicht von ungefähr an diese Masse in Dosen erinnert, die zum Schrecken aller Mütter oft und gern an kleine Kinder verhökert wird: Schleimbatzen Globdule will unbedingt ein richtiges Spielzeug werden, was dank der mütterfreundlichen Programmierer natürlich nicht so einfach ist. Um ins Spielzeugland eingelassen zu werden, muß der glibbrige Hauptdarsteller sich erst durch etliche Plattformwelten quälen und darin jeweils eine bestimmte Anzahl von Diamanten sammeln…

Wie es seine Spezies so an sich hat, kann Globdule nicht laufen, sondern nur an den Rändern von Mauern, Felsen oder anderem festen Untergrund entlangkriechen und auf Knopfdruck mal einen kurzen Hopser machen. In kritischen Situationen setzt er zu einem gemeingefährlich aussehenden Drehsprung an, der auch ein gutes Mittel gegen die gelegentlich auftauchenden Flöhe, Bienen, Kühe oder Kuschelsaurier darstellt. Gerade die Dinos erweisen sich als extrem hartnäckig, wenn es darum geht, dem armen Schleimer sein bißchen Energie und in weiterer Folge seine drei Leben zu mopsen. Für zusätzliche Abwechslung sorgen Feuergruben, herabfallende Speere, rutschige Eisoberflächen und tückische Unterwasserebenen. Um Schleimi eine faire Chance zu geben, haben die Psygnosen eine ganze Reihe von Bonusgegenständen auf seinem Weg platziert: Äpfel, Birnen, Trauben, etliche andere Obstsorten und Sterne frischen nicht nur den Energiehaushalt auf, sondern lassen sich bei entsprechender Sammelwut auch in Extraleben ummünzen. Um die kleinen grauen Schleimzellen ebenfalls zu beschäftigen, gibt es Türen in verschiedenen Farben, die nur mit dem passenden und meist sehr gut versteckten Schlüssel geöffnet werden können. Von Zeit zu Zeit kriecht Globdule auch auf Falltüren zu, die entweder zu unermeßlichen Schätzen oder zu seinem vorzeitigen Ableben führen. Ebenfalls etwas unsichere Sachen sind die vor allem in den späteren, mehrere Bildschirme umfassenden Levels vorhandenen Teleporter, weil man bei ihnen nie so genau weiß, wo die Reise endet.

Ob's Mutti nun paßt oder nicht, die niedlich animierte Grafik ist jedenfalls zuckersüß gezeichnet und wird butterweich gescrollt, wobei speziell die vielfältigen Bewegungsabläufe der Heldenkugel immer wieder ungläubiges Staunen hervorrufen. Auch akustisch wird fleißig geblubbert und fetzig musiziert, lediglich das Handling des Schleimbeutels erscheint manchmal etwas hakelig – da es keinerlei Zeitdruck gibt, stört das allerdings kaum. Also kein Meilenschleim, äh, Meilenstein, aber solide Kriech- & Knobel-Kost mit einigen netten Ideen. Und immerhin zieht Globdule eine Schleimspur aus Spielspaß hinter sich her, genug, um sich bei Fans von Actiontüfteleien einschleimen zu können… (mic)

GLOBDULE
(PSYGNOSIS)
PLATTFORM-SCHLEIM

72%
„GLIBBERIG"

GRAFIK	69%
ANIMATION	78%
MUSIK	72%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	72%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 69,-DM

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

FDS Software

Telefon **0 23 24/5 53 31**

TOP SPIELE

PROGRAMM		AMIGA
1869	dv	79,95
A-Train		79,95
Abandoned Places 2	ml	79,95
Aces of the Great War		49,95
Alien 3	da	49,95
Alien 3	ml	49,95
Amberstar		59,95
Anstoss dv		**79,95**
Apidya	da	54,95
Arabian Nights	ml	59,95
Airbus A 320 US+da		**89,95**
B-17 Flying Fortress	dv	79,95
Bane o. t. Cosmic Forge	dv	79,95
Battle Isle + Data Disk	dv	79,95
Battle Isle/Data Disk II	dv	45,95
BC Kid	ml	59,95
Ambermoon dv 79,95		
Bill's Tomato Game	ml	79,95
Birds of Prey	da	79,95
Blues Brothers	da	65,95
Burntime	dv	79,95
Body Blows	ml	49,95
Body Blows Galactic ml		**59,95**
Bumpy's Arcade Fant +	ml	74,95
Bundesl. Manager. prof. 2.0	dv	79,95
Carl Lewis Challenge + da		**39,95**
solange der Vorrat reicht		
Casino	ml	65,95
Centerbase +	dv	74,95
Champion of Krynn	da	74,95
Championship Manager		65,95
Chaos Engine	ml	59,95
Chuck Rock II		**40,00**
solange der Vorrat reicht		
Centurion Def. of Rom	dv	79,95
Civilization	dv	79,95
Conquestador (1 MB) +	dv	79,95
Cool Cros Twins +	ml	65,95
Crazy Cars 3	ml	65,95
D-Generation	ml	45,95
Das schwarze Auge	dv	89,95
Dark Queen of Krynn		74,95
Deep Core	da	69,95
Der Patrizier (1 MB) +	dv	79,95
Die Kathedrale	dv	89,95
Dog Fight da		**69,95**
Donk	dv	69,95
Dr. Brain	dv	79,95
Dune II dv		**69,95**

PROGRAMM		AMIGA
Dynablaster da		**49,95**
Goal		**59,95**
Elite 2 dv		**69,95**
Europ. Championsh. 92+		65,95
Eye o.t. Behold. II (1 MB)	dv	89,95
Eishockey Manager	dv	69,95
F 117 A	da	vorb.
Flashback	dv	69,95
Flies Attack o. Earth		84,95
Fly Harder		74,95
Global Gladiators ml		**49,95**
Gunship 2000	dv	69,95
Halls of Montezuma		65,95
Hannibal	dv	69,95
Harpoon 1.2.1	da	69,95
Hexuma	dv	79,95
History Line 1914-1918	dv	89,95
Human Race		65,95
Ian Botham Cricket		74,95
Indiana Jones IV	dv	89,95
Interna. Sport Challenge	ml	74,95
Ishar 2 dv		**69,95**
Jaguar XJ 220 (1 MB)	ml	65,95
Jonathan	dv	99,95
KGB	dv	79,95
Kick off 2	da	59,95
Killerball		65,95
King's Bounty		74,95
Kingd. of Engl. 2 (1 MB)		89,95
Knight of the Sky	da	89,95
Last Ninja 3	ml	65,95
Legend of Kyrandia	dv	79,95
Legend of Valour	dv	79,95
Lemmings 2 da		**40,00**
Lemmings	ml	65,95
Links		84,95
Lionheart	ml	59,95
Liverpool	ml	65,95
Loom	dv	79,95
Lord of the Rings	dv	79,95
Lothar Mathäus dv		**69,95**
Lost Vickings dv		**79,95**
Micro Machins	da	vorb.
Might + Magic 3 +	dv	79,95
Monkey Island	dv	79,95
Monkey Island 2	dv	84,95

PROGRAMM		AMIGA
Morph	ml	49,95
Muds	dv	69,95
solange der Vorrat reicht		
No. 1 Compilation	dv	69,95
Nova 9 (1 MB) +		79,95
Paragliding	ml	79,95
Perfect General +	dv	84,95
Pinball Dreams	ml	65,95
Populous 2	da	69,95
Populous / Sim City		69,95
Power Hits +	da	65,95
Premier Manager 2	dv	59,95
Push Over	ml	65,95
Railroad Tycoon	dv	89,95
Ranger Rock		vorb.
Rebel Racers +	dv	69,95
Red Zone	ml	39,95
Rise of the Dragon	dv	89,95
Shadow of the Beast III	da	49,95
Sensible Soccer 92/93	ml	59,95
Shadowlands +	ml	69,95
Silent Service 2	da	89,95
Simpsons	ml	65,95
Sink or Swim ml		**59,95**
Soccer Kid	dv	69,95
Space 1889		69,95
Space Hulk da		**69,95**
Space Q.3	dv	89,95
Special Forces	dv	79,95
Steel Empire +	dv	79,95
Steve Mc Queen +		65,95
Street Fighter 2		65,95
Superfrog ml		**59,95**
Jurassic Park da 69,95		
Super Monaco G. P	da	65,95
Syndicate	dv	69,95
Terminator 2	ml	65,95
Tetris		49,95
Theatre of Death	da	vorb.
There finest Hour	da	79,95
Titus the Fox ml		**39,95**
Traps'n Treasures	dv	69,95
Trools		69,95
War in the Golf	ml	59,95
Wing Commander dv		**69,95**
solange der Vorrat reicht		
Wonder Dog	ml	59,95
Yo Joe	dv	59,95

Jetzt auch für den Amiga GAMEPADS wie für Game Boy o. Sega nur 29,95

T-Shirts mit Euren Stars je 39,-
z.B. Streetfighter 2, Lemmings 2, James Pond 2, Dream Dog, Chuck Rock, Zool, Toyjam + Earl
Größen M / L / XL

Lösungshefte je 19,50

Chaos strikes back
Codename: Iceman
Colonels Bequest (Laura Bow I)
Conquest for Camelot
Dagger of Amon Ra (Laura Bow II)
Die Kathedrale
Dune-Wüstenplanet
Dungeon Master
Eco Quest 1
Eco Quest 1,2
Elvira 1,2
Eye of the Beholder 1,2
Freddy Pharkas
Future Wars
Heart of China
Indiana Jones 3, 4
King's Quest 1, 2, 3, 4, 5, 6
Laura Bow 2
Legend of Kyrandia
Leisure Suit Larry 2, 5
Loom
Manhunter 1, 2
Maniac Mansion
Maniac Mansion 2 (Day of the Tentacle)
Monkey Island 1, 2
Operation Stealth
Police Quest 1, 2, 3
Quest for Glory 1, 2, 3
Return of the Phantom
Rex Nebolar
Space Quest 1, 2, 3, 4, 5
T. I. files of Sherlock Holmes
The Castle of Dr. Brain
The Colonel's Bequest
The Conquest's of the Longbow
Tips und Tricks
Ultima 6, 7
Ultima Savage Empire
Ultima Underworld
Willy Beamish
Zak McKracken

Lösungshefte je 25,00

Ultima 7 Teil 1
Ultima 7 Teil 2
Betrayal at Krondor

AMIGA 1200

1869	dv	69,95	Jurassic Park	dv	69,95
Alien Breed 2	ml	59,95	Jurassic Park	ml	79,95
Anstoss	dv	79,95	Morph		59,95
Air Bucks	dv	79,95	Nigel Mansell	da	96,95
Body Blows Galactic	ml	59,95	Pinball Fantasies	ml	59,95
Burntime	dv	69,95	Sim Life	dv	89,95
Diggers		79,95	Transantarktika	dv	69,95
Dynatech AGA	dv	59,95	Trolls	da	49,95
Ishar 2	dv	59,95	Whales Voyage	da	69,95
James Pond II	da	49,95	Zool	da	49,95

dv = deutsche Version
da = deutsche Anleitung
ml = mehrsprachig
★ = bei Erscheinung dieser Ausgabe noch nicht lieferbar
vorb. = vorbestellen

Bestellen könnt Ihr telefonisch oder per Post:
Mo –Fr 14 – 20 Uhr
geliefert wird per Nachnahme + 6,- DM oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck)
Ab 150,- DM portofrei.
Ab 200,- DM 3% Skonto
Bestellt am besten noch heute bei

FDS SOFTWARE
Wodantal 37, 45529 Hattingen
Fax (0 23 24) 2 71 04

NEU

jetzt auch in Paderborn
Frankfurter Weg 58
33106 Paderborn
Tel.: 0 52 51/7 57 90 oder 76 09 93
Fax: 0 52 51/7 61 46
Mo - Fr 10.00 Uhr - 18.00 Uhr
Sa 10.00 Uhr - 13.00 Uhr
Ladenpreise variieren

NEU

Tu Gutes und sprich nicht darüber: Nach diesem Motto griff sich Domark das gute, alte „Vroom" von Lankhor, schraubte ein wenig daran herum und präsentiert es uns jetzt als brandneues Autorennspiel.

Lediglich ein diskreter Hinweis auf der Packungsrückseite klärt den Wohnzimmerpiloten darüber auf, daß das Gameplay schon runde zwei Jahre auf dem Buckel hat: Nach der Wahl von Schwierigkeitsgrad, Bereifung und automatischer bzw. manueller Schaltung darf man auf einem Dutzend Grand-Prix-Kursen gegen 15 Formel-I-Boliden antreten. Im Meisterschaftsmodus wird nach den üblichen WM-Regeln gefahren, daneben gibt's das Training, den Splitscreen mit einem menschlichen oder rechnergesteuerten Gegner sowie den Arcademodus, wo eine bestimmte Zahl von Fahrzeugen überholt werden muß. Unmittelbar vor dem Start und während des Rennens kann man in die Box fahren und dort Änderungen an Kupplung, Bereifung und Spoilern vornehmen lassen. Was ist nun so richtig neu an F1? Immerhin genug, um diesen Test zu rechtfertigen: Von den sechs „Vroom"-Strecken ist gerade mal eine übriggeblieben, auch der Splitscreen war anno Lankhor noch nicht vorhanden, und die Liste der teilnehmenden Fahrer wurde dem aktuellen Formel-I-Stand angepaßt. Außerdem ist das Game (in den drei Solo-Modi) jetzt in einer wahnwitzig schnellen Turbovariante spielbar, bei der man allerdings bloß ununterbrochen im Acker landet. Auch so ist das Tempo der 3D-Grafik nämlich schon derart atemberaubend, daß man es am 1200er sogar künstlich bremsen kann! Erkauft wird die enorme Geschwindigkeit mit verhältnismäßig kargen Landschaften – all die Boxen, Tribünen, Tunnel, Pfeiler etc. bestehen aus schlichten, einfarbigen Polygonen, die Konkurrenz düst ebenfalls recht farbarm durch die Lande, und die paar Bäume und Häuser machen den Kohl auch nicht mehr fett. Dafür ist das obere Bildschirmdrittel ebenso hübsch wie informativ ausgefallen: Neben einer Übersichtskarte findet man dort Angaben über das gefahrene Tempo, die Rundenzahl, die verstrichene Zeit und den momentan eingenommenen Platz. An der Optik hätte man bei der Überarbeitung ruhig noch ein bißchen feilen dürfen, auch wenn das Tempo darunter vielleicht etwas gelitten hätte. Dasselbe gilt für die nach wie vor fehlende Speicheroption und die nicht hundertprozentig geglückte Kollisionsabfrage. Die Steuerung (Stick oder Maus) der Boliden klappt dafür in der Praxis ohne größere Probleme – wie gesagt, wenn man den unglückseligen Turbomodus ignoriert. Am Sound hat dagegen unüberhörbar der Zahn der Zeit genagt, inzwischen klingen Formel-I-Renner am Amiga einfach ganz anders. Unter dem Strich kriegt man hier also solide Raserkost, die in erster Linie durch ihr fulminantes Tempo besticht. Schlecht fährt man damit bestimmt nicht, zumal „Vroom" ja seinerzeit ein Highlight des Genres war. Wer das Original jedoch bereits besitzt, kann sich das Startgeld für F 1 getrost sparen, sooo aufregend sind die neuen Features nun auch wieder nicht... (mic)

Der bereits für Weihnachten 92 angekündigte Plattform-spaziergang von Prestige hat sich offensichtlich etwas verzögert – aber nun ist das sechsbeinige Heldenteam doch wohlbehalten in der Redaktion angekommen!

Es handelt sich dabei um einen tierlieben Herrn, der seinen Hund in den zwölf horizontal scrollenden, jeweils dreigeteilten Levels Gassi führt. Zwei Dinge bereiten ihm dabei alsbald Kopfzerbrechen: Der Köter folgt ihm leicht zeitversetzt, was das richtige Timing an kniffligen Stellen nicht gerade einfach macht; außerdem führt bereits der Feindkontakt des Wauwaus zum Verlust eines der fünf Tierhalterleben…

Gelegenheiten dazu ergeben sich reichlich, denn es schwirren jede Menge Insekten, Vögel, radfahrende Wildsäue und wilde Affen in den mit tödlichen Abgründen gespickten Landschaften herum. Zur Verteidigung des Teams wirft der Hundebesitzer mit blauen Kugeln, wobei jeder Treffer Münzen zum Vorschein bringt, für die es in den Shops Bomben, unsichtbar machende Tränke und andere Schutzvorrichtungen gibt. Die meisten Items lassen sich aber auch unterwegs finden, denn ein paar davon sind unbedingt nötig, um die zahlreichen Fallen (etwa Fangeisen, spitze Pfähle oder Schneelawinen) zu überwinden. Schließlich wurde auch an je zwei Hundehütten pro Abschnitt gedacht, in denen das fleißige Tier unter Zeitdruck Boni aufschnappt.

Die kunterbunte Grafik wirkt ebenso aufmunternd wie die von fröhlichem Bellen begleitete Musik, und auch die Sticksteuerung funktioniert weitgehend problemlos. Das durchdachte Leveldesign dieses keineswegs doofen Jump & Runs wartet jedoch mit einem recht knackigen Schwierigkeitsgrad auf, der nur durch die am Levelende verteilten Paßwörter abgemildert wird – ein Fall für Fans. (ms)

DOOFUS (PRESTIGE)	
PLATTFORM-KLÄFFER	
69% „WUFF!"	
GRAFIK	69%
ANIMATION	69%
MUSIK	71%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	69%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVEL-CODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

SUBURBAN COMMANDO

Filmversoftungen aus dem Actionbereich sind zwar stets mit Vorsicht zu genießen, jedoch nicht automatisch ein Totalausfall – aber was sich Alternative Software hier geleistet hat, schlägt dem Hulk den Hogan aus!

Die Story des Streifens läßt praktisch nur eine Umsetzung als Ballerspiel zu: Der Superheld Shep Ramsey hindert einen größenwahnsinnigen Schurken daran, das Universum zu unterjochen, wobei ihm von der einfachen Sachbeschädigung bis zur Körperverletzung mit Todesfolge jedes Mittel recht ist. Ein klarer Fall von Traumrolle für den Wrestling-Star…

Für den Spieler wird die Rolle jedoch bald zum Alptraum, obwohl sich die Mischung aus Ballern, Prügeln, Suchen und Springen zunächst noch ganz interessant anhört. Man verteidigt seine vier Leben hier nämlich sieben Levels lang, indem zunächst mal eine Horizontalsequenz in typischer „R-Type"-Manier absolviert wird. Sobald das feindliche Mutterschiff erreicht ist, wird es geentert, damit man dort laufend und hüpfend eine vorgegebene Anzahl von Bomben zünden kann. Nach einer abschließenden Prügelei an Bord geht's in Los Angeles weiter, wo springend und kletternd die überall verstreuten Raumschiffteile zu bergen sind. Dann verkloppt man noch schnell einen Punker, besteigt einen Wolkenkratzer, schickt den Obermotz ins Reich der Träume, und das Universum ist gerettet.

Das alles präsentiert sich mit 08/15-Sound und lächerlichen Sprites, die sich vor den ganz passabel gezeichneten und ruckelfrei scrollenden Hintergrundbildern mit der entsetzlich trägen Steuerung abplagen müssen. Aber die Krönung ist das total verpatzte Gamedesign, das seine Einfallslosigkeit mit fast unspielbar schweren Stellen zu kaschieren sucht – erfolglos… (mic)

SUBURBAN COMMANDO (ALTERNATIVE SOFTWARE)	
ACTION-MIX	
21% „EIN TIEFSCHLAG"	
GRAFIK	50%
ANIMATION	29%
MUSIK	48%
SOUND-FX	44%
HANDHABUNG	22%
DAUERSPASS	18%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	ca. DM 65,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	ANLEITUNG

JURASSIC PARK

Michael Crichtons gleichnamiger Roman war ein Bestseller, Steven Spielbergs Verfilmung der Kintopp-Knüller des Jahres – ist Oceans Versoftung für den 1200er nun der Dino unter den Actiongames? Wohl kaum…

Dabei ist die mehrfach ausgeschlachtete Story immer noch pures Dynamit: Nachdem es Genforschern gelungen war, aus in einer Urzeit-Mücke konserviertem Saurierblut originale Riesenechsen zu klonen, wurde flugs ein Freizeitpark auf einer Insel errichtet, wo die Biester nun Touristenattraktion spielen sollen. Doch gerade als der Paläontologe Alan Grant samt Begleitung zur Besichtigung eintrifft, legt ein Saboteur das Sicherheitssystem lahm – und frisches Besucherfleisch schmeckt bekanntlich am besten!

Drei Leben hat unser Wissenschaftler, von denen er zumindest eines unversehrt durch die acht paßwortgesicherten und jeweils in zwei Abschnitte aufgeteilten Levels retten muß, bevor er das Eiland via Hubschrauber verlassen kann. Im ersten, aus der Vogelperspektive gezeigten Teil darf er zudem die beiden Enkel des Parkgründers John Hammond durch die soft scrollende Grünanlage schleusen. In rätseltechnischer Hinsicht müssen dort z.B. bestimmte Gehege geöffnet oder die Obstvorräte für die Dino-Fütterung entdeckt werden, aber vor allem ist man damit beschäftigt, sich die frei herumlaufenden Echsen mit der Elektrokeule oder guten, alten Bleikugeln vom Leib zu halten. Gegen den riesigen Tyrannosaurus Rex richtet man so allerdings nichts aus, hier hilft nur Bestechung – mit Fersengeld…

Vom Spielerischen her bekommt man es in diesem Abschnitt mit solide gemachter Hausmannskost zu tun; die Grafik ist ganz nett gezeichnet, aber nicht überwältigend, außerdem wird doch merklich langsamer gescrollt, sobald mehrere der Urviecher auf dem Screen herumtollen. Nach dem Erreichen des Hauptgebäudes geht's in 3D-Optik weiter: Die einzelnen Räume sind nun aus der Sicht des Helden zu sehen und werden in alle Richtungen gedreht. Die verwendete Vektorgrafik wirkt zwar ganz ordentlich, allerdings erreicht sie nicht das Niveau des PC-Gegenstücks, darüber hinaus ruckelt das Scrolling hier auch ein wenig. Ansonsten darf man sich beim Marsch durch die Dino-Dungeons in den Disziplinen Saurier abballern, sabotiertes Sicherheitssystem aktivieren sowie Munition und Verbandskästen aufsammeln bewähren.

Sieht man mal davon ab, daß einige der Soundeffekte zwischendurch aus unerklärlichen Gründen das Weite suchen, sind die Begleitmusik und die verbliebenen FX durchaus anhörbar. Auch über die Steuerung via Tastatur oder Joystick kann man kein böses Wort sagen; angesichts des happigen Schwierigkeitsgrades wäre das ja auch noch schöner. Trotz alledem ist Jurassic Park keineswegs der große Reißer, den man erwartet hätte: Weder das Gameplay noch die Präsentation sind auf dem neuesten Stand, was gerade bei einem reinen 1200er-Game besonders unangenehm auffällt. Wie mögen da erst die angekündigten Versionen für die übrigen Amigas und das CD32 ausfallen? (rf)

A 1200 speziell

JURASSIC PARK	
(OCEAN)	
DINO-ACTION	
65% „AUSGESTORBEN"	
GRAFIK	74%
ANIMATION	66%
MUSIK	68%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	62%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSCODES
DEUTSCH	KOMPLETT

SIMON THE SORCERER

Mike Woodroffes Spezialität waren bislang abenteuerliche Blutorgien wie „Elvira" oder „Waxworks" – doch auch witzig-spritzige Adventures im Stil von „Monkey Island" sind für den Mann kein Problem!

DOSen-Abenteurer wissen es schon seit drei Monaten: Auf den ersten und auch zweiten Blick könnte man Mikes humorige Märchen-Persiflage ohne weiteres für ein Game von Lucas Arts halten. Doch mag die Präsentation auch bei den Kollegen und der Inhalt bei den Gebrüdern Grimm abgespickt sein, gut geklaut ist nun mal immer noch viel besser als schlecht erdacht…

Die Vorgeschichte erzählt vom 12jährigen Simon (benannt nach dem Sohn des Maestros), dem am Geburtstag ein merkwürdiger Hund samt Zauberbuch zuläuft. Unnötig zu sagen, daß der Knabe am nächsten Morgen im Märchenländle aufwacht, wo er in der Hütte des Zauberers Calypso über einen Brief stolpert. Darin steht, daß er, Simon, dazu ausersehen sei, ihn, Calypso, aus den Klauen des bösen Sordid zu retten. Die Aufgabe verlangt es von unserem jungen Weltenwanderer, daß er erst mal selbst ein Magier wird, weshalb es sich gut trifft, daß in der Kneipe um die Ecke ein paar gelangweilte Spellcaster herumlungern – gegen das Anschleppen von ein paar zauberhaften Items wären sie nämlich nicht abgeneigt, ihn in ihre Zunft aufzunehmen.

Und schon ist das Abenteuer in vollem Gange, wobei wirklich kaum ein Märchen-Klischee von Mr. Woodroffes ätzendem Humor verschont bleibt. Zu den zwerchfellerschütterndsten Szenen gehört dabei sicher die Begegnung mit der „weisen" Eule, welche in Wahrheit schier überhaupt nix mehr auf die Reihe kriegt. Stark auch die Sequenz, in der sich ein Brückentroll exquisite Wortgefechte mit zwei Ziegen liefert, um schließlich, alte Gewerkschaftslieder absingend, seine Brücke zu sperren und in den Generalstreik zu treten...

So weit, so schrill, aber wie hat man nun die technische Transplantation vom PC auf die „Freundin" hinbekommen? Nun, insgesamt wirklich sehr ordentlich. Zwar braucht man hier anderthalb Megabyte unter der Haube, um das Game von der Festplatte zu spielen, doch verschont auch die Diskversion den Besitzer eines Zweitlaufwerks weitgehend vor Wechseleien. Die bunte 3D-Optik, in der Simon lustig, sauber und annehmbar schnell animiert herumläuft, läßt auf den ersten Blick kaum einen Unterschied zum Original erkennen, und die Point & Click-Steuerung ist sowieso nahezu identisch mit der von „Monkey Island", funktioniert also bestens. Last but not least wären noch die verschiedenen angenehm vor sich hindudelnden Musikstücke erwähnenswert, denen man auch nach geraumer Spieldauer noch nicht den Saft abdreht.

Simon the Sorcerer ist also ein Game, wie wir es am Amiga schon viel zu lange nicht mehr hatten – ein rundum gelungenes, herrlich schräges Grafikadventure mit nicht immer ganz leichten Rätseln. Fazit: Und wenn sie nicht gestorben sind, dann lachen und knobeln sie heute noch… (jn)

GRAFIK	82%
ANIMATION	79%
MUSIK	76%
SOUND-FX	–
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	86%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB (DISK) / 1,5 MB (HD)
DISKS/ZWEITFLOPPY	9 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

Zwei von drei Helden wurden in Coktel Visions abenteuerlicher Knobelserie schon verschlissen, weshalb wir es jetzt nach Eva Zwerg nur mehr mit einem Solotüftler zu tun haben – der seine Sache gut macht!

Er heißt Blount, ist Reporter und zumindest vordergründig um ein Interview mit dem Kö-

Echter Vampirzahn

nigshaus seines Fantasy-Reichs bemüht – in Wahrheit stolpert er in den 19 witzig gezeichneten Comic-Landschaften einfach immer nur von einer Katastrophe in die nächste. Weil das in Gesellschaft letztlich doch mehr Spaß macht, wird er dabei in aller Regel entweder von einem Papagei, einer Schlange oder einem Zauberer unterstützt, wobei diese Helfer ebenfalls Befehle des Spielers entgegennehmen. Blount, der sich aus vorgeschichtlichen Gründen ab und an auch in einen Werwolf verwandelt, wird nach der gewohnten Point & Click-Methode durch die seitwärts scrollenden und im Vergleich mit den Vorgängern umfangreicheren Szenerien gesteuert. Beim Knacken der meist ganz schön harten Rätselnüsse kommt es vorwiegend auf exaktes Timing und das richtige Kombinieren der aufgefundenen Gegenstände an; in verzweifelten Fällen darf man insgesamt fünfmal auf eine Jokerfunktion mit der kompletten Levellösung zurückgreifen. Die süß animierte Grafik sieht hinreißend aus und wird zusätzlich von allerlei Zwischenbildern und -sequenzen aufgepeppt. Auch die originellen Begleitmelodien erweisen sich schnell als wahre Ohrwürmer, und die Maus verrichtet brav ihren Dienst. Unangenehm fällt dagegen das Fehlen einer HD-Installationsmöglichkeit auf, außerdem hätten es ruhig ein paar Levels mehr und etwas logischere Rätsel sein dürfen. Doch mit diesen Einschränkungen läßt sich der dritte Goblin empfehlen, es gab schon unwürdigere Nachfolger... (md)

GOBLINS 3
(COKTEL VISION)
KNOBEL-ABENTEUER

74% „TRICKREICH"

GRAFIK	74%
ANIMATION	78%
MUSIK	74%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	72%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Eine Flugsimulation mit 39 verschiedenen Maschinen und über 100 Missionen auf nur zwei Disketten? Von einem ganz neuen Hersteller? Für schlappe 69 Mäuse? Da kann doch irgend etwas nicht stimmen?!

Es stimmt leider so gut wie gar nichts, denn bei den Angaben auf der Packung handelt es sich um einen glasklaren Etikettenschwindel: Das, was die ein oder zwei Piloten hier (abwechselnd) unter Zeitdruck tun können, würde jeder vernünftige Mensch außerhalb der Marketingabteilung von Rasputin Software unter die Rubrik horizontal scrollendes Ballergame packen.

Statt in der erwarteten 3D-Landschaft fliegt man daher mit begrenztem Spritvorrat an Bord immer stur von rechts nach links. Auf dem Weg zum feindlichen Hauptquartier, das meist fotografiert oder gleich in Schutt und Asche gelegt werden muß, wird man von Fliegern, Raketenwerfern und Flakstellungen belästigt. Aber dafür hat man ja drei (von insgesamt 40) Waffensysteme dabei, außerdem hinterlassen die ausgeschalteten Gegner allerlei Extras wie Munition, Dauerfeuer oder eine besonders massive Panzerung. Ist die Aufgabe erfolgreich abgeschlossen, muß man bloß noch sanft landen, um das Paßwort und eventuell sogar einen Orden zu kassieren.

Während die Grafik noch halbwegs akzeptabel aussieht und der Sound sogar ziemlich gut klingt, ist die Steuerung der Flugzeuge eine hundertprozentige Katastrophe: Man braucht mindestens sechs Hände, um via Joystick, Feuerknopf und diverse Tasten auf dem Keyboard gleichzeitig zu ballern, seine Kiste in der Luft zu halten und den eigentlichen Auftrag zu erfüllen. Den Programmierern ist damit das Kunststück gelungen, ein Spiel abzuliefern, mit dem absolut niemand etwas Vernünftiges anfangen kann! (mic)

JET STRIKE
(RASPUTIN)
BALLER-SIMULATION

19% „MAYDAY!"

GRAFIK	57%
ANIMATION	62%
MUSIK	74%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	12%
DAUERSPASS	16%
FÜR BRUCHPILOTEN	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	NEIN

Gelegentlich trudelt ein Game zum Test ein, ohne daß man je zuvor davon gehört oder darüber gelesen hätte – und entpuppt sich als echte Top-Ballerei! So geschehen beim Erstlingswerk der Bloodhouse-Jungs.

Daß die finnischen Programmierer der Demoszene entstammen, merkt man an allen Ecken und Enden: Hier wird ein wahres Feuerwerk an Spezialeffekten abgebrannt! Eine Vorgeschichte hat man sich dafür gespart, aber mal Hand aufs Herz – wer braucht die schon, wenn nur die Action heiß genug tobt?

Prinzipiell handelt es sich beim Sternenstaub um einen „Asteroids"-Klon, wie es sie am PD-Markt haufenweise gibt; freilich nicht in dieser Qualität. Sämtliche Animationen wurden nämlich mit einem Raytracing-Programm bewerkstelligt, so daß Meteoriten und Raumschiffe sehr real rotieren, zoomen oder sich sonstwie bewegen – eine vergleichbare Optik gibt's sonst nur in der Spielhalle! Der Spieler steuert seinen Raumer nun kreuz und quer durch das nicht scrollende Inferno und ballert vorrangig auf Weltraumgestein, das sich bei jedem Treffer teilt und schließlich in Wohlgefallen auflöst; je nach Farbe der Meteoriten sind dazu mehr oder weniger Treffer nötig. Zusätzlich tummeln sich feuerspeiende Feindschiffe, rotierende Spiegel oder messerscharfe Rundklingen am Screen, die bei Körperkontakt allesamt am Schutzschild nagen. Manche Gegner hinterlassen nach dem Exitus Sammel-Icons für frische Energie, Extraleben, bessere Beschleunigung oder Zusatzbewaffnung wie Dreifachschuß und Zielsuchraketen; die Waffen lassen sich dann in einem Menü einzeln an- oder abstellen.

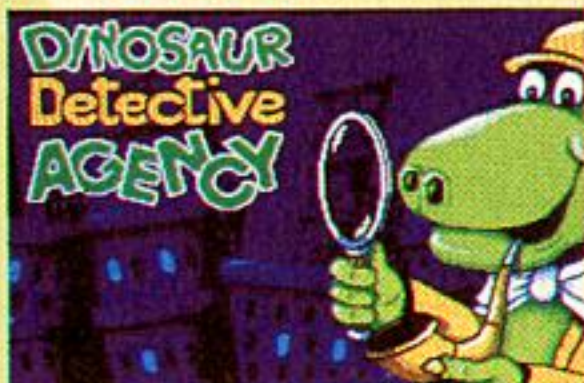
Ganz einfach ist die Räumaktion jedoch nicht, denn der Schwierigkeitsgrad bringt selbst Ballerprofis ins Schwitzen, und ist erst das Zeitlimit verronnen, stürmen Dutzende von Gegnern gleichzeitig den Screen – wer hier überlebt, darf sich wahrlich auf die Schulter klopfen! Insgesamt 30 auf fünf optisch unterschiedliche Welten verteilte Levels gilt es so zu absolvieren, wobei Langeweile erst gar nicht aufkommen kann. Dafür sorgen immer neue, teils recht intelligent agierende Gegner, Oberbosse und Spielszenen. So gelangt man von einer Welt zur nächsten durch spektakuläre 3D-Warptunnels, in denen kräftig gezoomt wird, während sich Könner zwischendurch an einer Freiwilligen-Mission versuchen und in parallax scrollenden Bonushöhlen mit wunderschön wabbelndem Hintergrund Extraleben sammeln.

Mag das Spielprinzip also grundsätzlich auch bereits einen kilometerlangen Bart haben, hier stimmen Abwechslung und Technik: Die Animation setzt Maßstäbe, selbst die bunten Hintergrundgrafiken bleiben nicht unbewegt, und die Musikbegleitung entzückt zumindest Techno-Liebhaber – alle anderen dürfen die furiosen Sound-FX pur genießen.

Ein Genuß ist auch das hübsche Intro, zudem fallen die Nachladepausen angenehm kurz aus. Daß Stardust dennoch kein Hitprädikat einheimst, liegt an der abgenudelten Spielidee und der gewöhnungsbedürftigen Rotations-Steuerung, trotzdem darf man hier unbesorgt zuschlagen – schon wegen des erstaunlich günstigen Preises! (rl)

STARDUST
(BLOODHOUSE)
ASTRO-ACTION

80% „FURIOS"

GRAFIK	81%
ANIMATION	92%
MUSIK	81%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	78%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 49,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
	HIGHSCORES: 10 PLÄTZE
DEUTSCH	ANLEITUNG

Die Saurierwelle treibt schon die seltsamsten Blüten: Ganz besonders merkwürdig ist dieses Plattformgame von Alternative Software, bei dem ein solches Urzeitviech hüpfenderweise Detektiv spielt...

Der sprungstarke Sherloch Ness ist Privatschnüffler und muß sein Talent hier anhand von vier verschiedenen Fällen unter Beweis stellen. Nach einer kurzen Einführung in die jeweilige Aufgabe läuft und hüpft er von links nach rechts durch eine Landschaft voller hinderlicher Hügel, Felsen und Fässer, während ihm das knapp bemessene Zeitlimit im Genick sitzt. Manchmal tauchen verschüttete Tunnel auf, wo sich Sherloch dann auch als Ausgräber betätigen darf.

Dazu gibt's natürlich jede Menge Gegner wie z.B. die noch vergleichsweise harmlosen Affen und Fledermäuse – mit seinem Fotoapparat kann sie unser Detektiv vorübergehend ruhigstellen. Außerdem findet er gelegentlich nützliche Extras, Zusatzleben und vor allem Beweisstücke, die ihm erst den Zutritt zum Unterschlupf des jeweiligen Übeltäters ermöglichen. Sobald er diesen aufgestöbert hat, folgt eine Schlußsequenz, bei der der Spitzbube ebenfalls fotografiert werden muß. Grafik und Sound gehen dabei durchaus in Ordnung, auch die Steuerung ist ganz passabel. Und eine Zeitlang macht es sogar Spaß, für die Dinosaur Detective Agency zu arbeiten, doch spätestens nach dem Abschluß des zweiten Falls wird's langweilig. Dann kennt man nämlich alle vorkommenden Specials (Sprungfedern, Geheimtüren, Schalter etc.), so daß es mit der Abwechslung vorbei ist.

Schade, ein bißchen mehr Mühe in puncto Leveldesign hätte hier wahre Wunder gewirkt, aber so ist das detektivische Saurierspektakel zum halben Preis halt auch nur ein halbes Vergnügen. (mic)

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY
(ALTERNATIVE SOFTWARE)

JUMP & SCHNÜFFEL

54% „NA, JA..."

GRAFIK	66%
ANIMATION	64%
MUSIK	66%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	48%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 45,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Premier Division

Fußballmanager zählen ja in aller Regel auch in digitaler Form zu den Besserverdienenden, da ist eine Budget-Variante nicht die schlechteste Idee – schlecht ist nur, was Zeppelin daraus gemacht hat...

Bis zu vier Vereinskapitäne dürfen hier versuchen, ein englisches Team von der dritten Liga in die oberste Division zu hieven; zwei nationale sowie die üblichen internationalen Pokalwettbewerbe sind ebenfalls mit von der Partie. Ganz nach Britentradition gibt es dabei für einen Sieg drei Punkte – das öde Gameplay ist freilich höchstens einen halben wert:

Eine Mannschaft umfaßt hier bis zu 18 Kicker, man darf die Aufstellung bestimmen und die Taktik (4-4-2, 5-3-1 etc.) festlegen. Auch am Eintrittspreis kann geschraubt werden, es gibt einen Transfermarkt, auf Mausklick abrufbare Spielergebnisse, gelegentlich Meldungen über Verletzungen oder finanzielle Ereignisse, aber das war's auch schon. Selbst grundlegende Genre-Features wie z.B. Werbeeinnahmen und Trainingslager sucht man vergebens, wodurch die Motivation von Anfang an zum Abstieg verurteilt ist. Daran ändert natürlich auch die zweite Spielvariante, bei der nach jedem Spiel nur auf eine (zufällig ausgewählte) der wenigen Optionen zugegriffen werden darf, nicht das geringste.

Um das Debakel komplett zu machen, ist das Handling fern jeder Logik, die Maussteuerung extrem ungenau und die Präsentation ein schlechter Witz: Nur dürftig gezeichnete Menüs „erfreuen" das Auge des Betrachters, Animationen gibt es ebensowenig wie Musik, FX oder sonst eine Akustik. Wer hier zugreift, hat also ganz klar am falschen Ort gespart – zwischen Premier Division und Genre-Highlights wie „Anstoß" oder „Bundesliga Manager Prof." liegen ganze Fußballuniversen! (md)

PREMIER DIVISION
(ZEPPELIN)

FUSSBALL-MANAGER

17% „TABELLENLETZTER"

GRAFIK	21%
ANIMATION	-
MUSIK	-
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	33%
DAUERSPASS	21%

FÜR ANFÄNGER

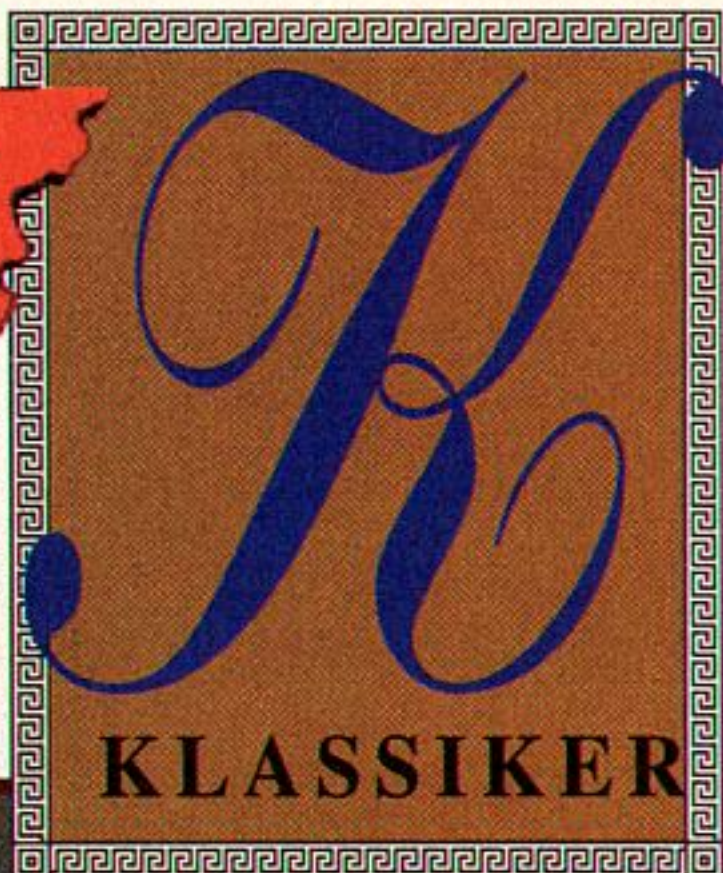
PREIS	DM 29,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

IT CAME FROM THE DESERT

Vor drei Jahren machte das mittlerweile untergegangene Cinemaware-Label seinem Namen alle Ehre und brachte ein Adventure auf den Amigascreen, das man heute wohl als interaktiven Katastrophenfilm bezeichnen würde.

Ironie des Schicksals: Der US-Hersteller, der mit seiner berühmten „TV Sports"-Serie praktisch die heutigen Multimedia-Games vorwegnahm und als einer der ersten Schauspieler vor Videokameras jagte, um die gefilmten Szenen anschließend in seine Spiele einzubauen – ausgerechnet er ging pleite, weil er sich bei dieser Pioniertätigkeit finanziell übernommen hatte! Entsprechend ehrfurchtsvoll wurde anno 89/90 dieser digitale Hollywoodschinken bestaunt, da er mit bisher kaum gekannten Leistungsdaten aufwartete. Stolze drei Disks, ein Speicherbedarf von 1 MB und ein Mega-Intro mit Sprachausgabe waren damals halt noch keineswegs selbstverständlich…

Die in einem kleinen Kaff inmitten der kalifornischen Wüste angesiedelte Handlung orientiert sich an typischen B-Movies der 50er Jahre: Ähnlich wie im Streifen „Formicula" brechen auch hier mutierte Rieseninsekten in die Idylle des amerikanischen Hinterlandes ein und können nur von einem mutigen Einzelkämpfer gestoppt werden. Nach gewohntem Genre-Klischee versucht der Held zunächst die phantasielosen Behördenvertreter von der Existenz der gefährlichen Biester zu überzeugen, bevor er sich als einsamer Kammerjäger ins erfolgreich aufgespürte Nest der Monsterameisen wagt. Steuerungstechnisch bewältigt man das über ein Menüfenster am unteren Screenrand und eine große Landkarte, auf der man die gewünschten Locations per Feuerknopfdruck anwählt. Dabei wird nicht nur die benötigte Reisezeit realistisch berechnet, auch die Bewohner der Gegend sind bloß zu bestimmten Tages- bzw. Nachtzeiten aktiv. Je nachdem, um wen es sich handelt, kann man dann ein informatives Multiple-choice-Schwätzchen halten, sich die Zukunft vorhersagen lassen, feurige Liebesschwüre austauschen oder gar in eine Messerstecherei verwickelt werden. Zu den eingebauten Actionszenen gehören u. a. die Flucht aus dem örtlichen Krankenhaus, Autorennen und natürlich die Revolver-Duelle mit den gigantischen Krabbelviechern.

Im Zeitalter von „Indy IV", „Dark Seed" und Konsorten haut die Präsentation der monströsen Wüstenbewohner den Spieler zwangsläufig nicht mehr so vom Hocker wie ehedem, klar. Aber sehenswert ist das Game auch heute noch, zumal es in puncto Atmosphäre nach wie vor einen der Höhepunkte des Genres darstellt. Das gilt übrigens genauso für die später veröffentlichte Datadisk „Antheads", daher ist es doppelt schade, daß sich dieses frühe Meisterwerk inzwischen so gut wie nirgends mehr auftreiben läßt. Und noch bedauerlicher ist es, daß der letzte Vorhang für Cinemaware so früh fiel – welch herrliche Schauermär wäre den Leuten wohl erst zum aktuellen Dino-Boom eingefallen?! (ms)

ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
94%		77%
95%	GRAFIK	84%
82%	ANIMATION	71%
94%	MUSIK	80%
86%	SOUND-FX	74%
94%	HANDHABUNG	76%
93%	DAUERSPASS	78%

FÜR FORTGESCHRITTENE

Die Budget-Bühne

Das Buch zum Film ist längst ein alter Hut, und selbst das Buch zum Spiel ist keine Neuigkeit mehr – man denke nur an „Die Kathedrale". Ob es wohl auch bühnenreife Soft gibt? Logisch, denn auf der Budget-Bühne treten monatlich die großen Games zum kleinen Preis auf!

Stille Jagd:

Silent Service II

Runde Räder:

Railroad Tycoon

Asche zu Asche:

Ashes

Sternenstaub zu Sternenstaub:

Space Crusade

Gefahren beim Fahren:

Hard Drivin' 2

Himmlische Kunst:

Blue Angels

Für kluge Köpfe

Ein paar Neuaufführungen ganz exquisiter Stücke entstanden beispielsweise dieser Tage wieder unter der Regie von Action 16. Fangen wir mal mit dem klassischen Unterwasser-Drama **Silent Service II** an, das freilich nur auf den gewöhnlichen Amiga-Bühnen (500, 2000, 3000) zu sehen ist. Ob sich der U-Boot-Kapitän über das deutsche Programmheft freuen soll, ist zudem fraglich – die Codeabfrage (Schiffe identifizieren) blieb nämlich englisch! Na ja, dafür sitzt man hier bereits mit einem Eintrittsgeld von 29,- DM in der ersten Reihe; genau wie bei **Railroad Tycoon**, einem der meistgespielten Werke überhaupt. Die mit einem deutschen Begleitbuch gelieferte Aufführung für Eisenbahn-Strategen läuft übrigens auch in altmodischen 1000er-Theatern, nicht jedoch auf neueren Experimentalbühnen wie dem A1200. Ganz im Gegensatz zum politisch brisanten **Ashes** (auch bekannt als „Fallen Empire"), dessen Akteure nur bei 4000ern streiken, in Deutsch vorgestellt werden und gleichfalls bloß 29 Mäuse für den Logenplatz verlangen. Fehlt noch **Space Crusade** in der Budget-Inszenierung von GBH, das dem englischkundigen Zuschauer für 29,- DM eine gelungene Einführung in taktische Weltraumgefechte liefert – freilich bloß in konventionellen Amiga-Universen, also nicht am A1200 und A4000.

Für flinke Finger

Praktisch überall wird der rasanteste Klassiker des Mitmach-Theaters, nämlich **Indianapolis 500**, gegeben. Als Regisseur konnte Hit Squad verpflichtet werden, und die Zuschauer bittet man mit einem Unkostenbeitrag von 39 Mark zur Kasse. Englischkenntnisse sind aber schon erwünscht, was mit **Hard Drivin' 2** auch für die zweite Auto-Oper vom selben Produzenten gilt (hier sollte der A1200-Besucher über Relokick bzw. eine Umschaltplatine verfügen). Wiederum sind 39 Kohlen gefordert, also genau zehn mehr, als Gremlin für die letzten Vorführungen seines Auslauf-Modells **Super Cars** veranschlagt hat. Obwohl diese Boliden vor drei Jahren noch ein wahrer Broadway-Schlager waren, kommen sie auf modernen Bühnen wie dem 1200er und 4000er leider nicht zur Aufführung. Unser letzter Tip für heute ist die Piloten-Tragödie **Blue Angels** – zwar erntete die Kunstflugstaffel bei der Premiere anno 1990 nicht nur Beifall von den Kritikern, doch ist Hit Squads Neuinszenierung zum Dumpingpreis von 29 Märkern allemal sehenswert. Aber bitte nicht vergessen, daß dieses Stück in Englisch gespielt wird.

So, damit nähert sich das Januar-Feuilleton unwiderruflich seinem Ende. Doch keine Sorge, im Februar gilt wieder: gleiche Welle, gleiche Stelle! (jn)

Jedes Spiel nur 29.- DM

NUR SO LANGE VORRAT REICHT!

JACK NICKLAUS' GOLF
KICK OFF & EXTRA TIME
DELUXE STRIP POKER
COLOSSUS CHESS
MERCENARY
CHAMBERS OF SHAOLIN
BLOODWYCH
T.V. SPORTS FOOTBALL
HUNTER
VIRTUAL WORLDS

BESTELLCOUPON

○ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!) **bitte plus 5.-DM für Porto! (+ 10.– DM Ausland)**

○ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten) nur im Inland möglich

- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ DELUXE STRIP POKER
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ MERCENARY
- ☐ CHAMBERS OF SHAOLIN
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ HUNTER
- ☐ VIRTUAL WORLDS

Meine Adresse

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Datum/

Unterschrift:

Bestelladresse
Hardware-Software
und noch mehr
MANFRED BERGLER
Fodermayrstraße 24
80993 München

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.

AJ

USER CLUB

BASISWISSEN & KAUFBERATUNG: MODE

Mehr als eine Mode

Für seine Modems bietet TKR auch attraktive Softwarepakete an

Hochgeschwindigkeits-Faxen mit 14.400 bps: Supra FAXModem V.32bis

Schon vor einiger Zeit haben wir Euch in unserem DFÜ-Special darüber aufgeklärt, was zu beachten ist, wenn Daten auf Reisen gehen – heute ist die dazugehörige Hardware an der Reihe!

Das Arbeitsprinzip der kleinen schwarzen Kästen steckt bereits im Namen: Wer digitale Daten in die Telefonleitung schaufeln will, muß diese zunächst MOdulieren, sprich, in analoge Tonsignale umwandeln. Am Bestimmungsort werden die Impulse vom empfangenden Modem dann wieder DEModuliert, also in den digitalen Urzustand zurückversetzt.

WAS FÜR WAS?

Welches Gerät nun konkret benötigt wird, hängt ganz vom Einsatzzweck ab. So genügt für gelegentliche Stippvisiten in der örtlichen Mailbox meist eines der preisgünstigen 2.400er-Modems; das gilt insbesondere für Großstadtbewohner mit einem entsprechend großen Angebot im telefonischen Nahbereich. Wer öfter mal größere Datenmengen aus der Mailbox saugen will, sollte im Interesse seiner Telefonrechnung bei einem Kästchen mit 9.600 bps zuschlagen. Der Luxus beginnt ungefähr mit 14.400 bps, allerdings holen fleißige (semiprofessionelle) Benutzer die höheren Anschaffungskosten dieser schnellen Geräte über den wesentlich geringeren Einheitenverbrauch bald wieder herein.

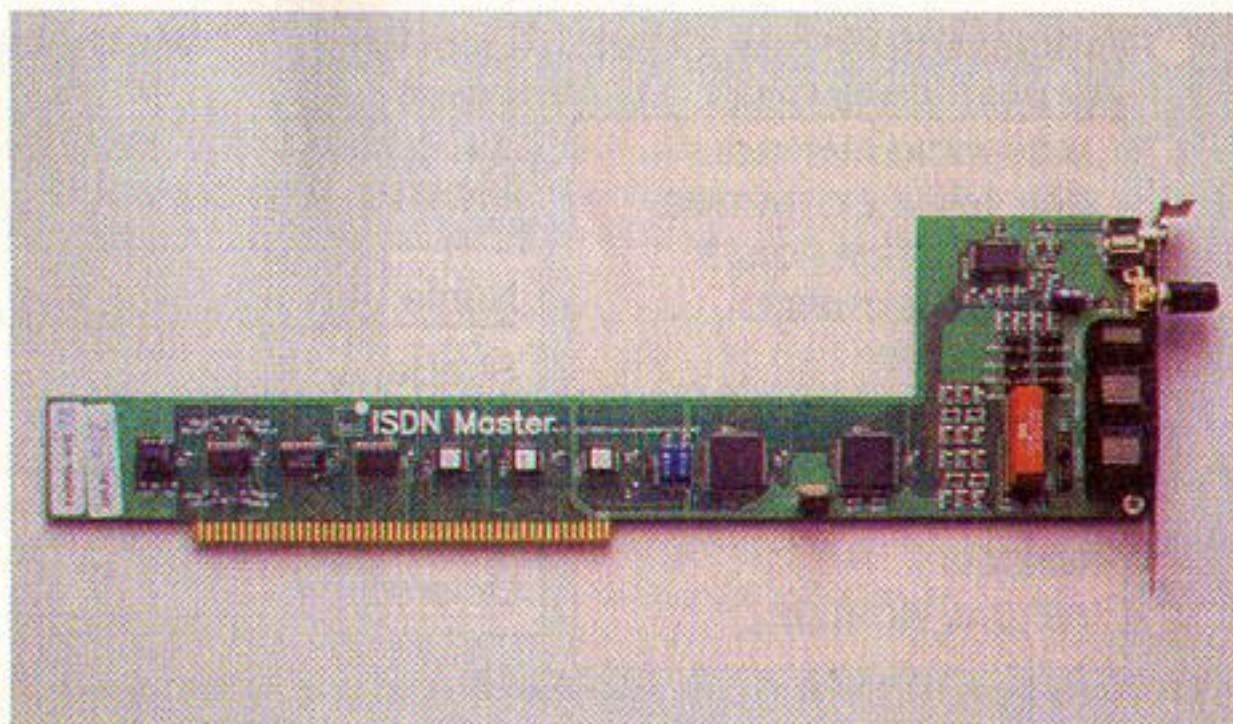
ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN

Neben der technisch nicht ganz korrekt oft auch als Baudrate bezeichneten Übertragungsgeschwindigkeit, die in Bits pro Sekunde (bps) angegeben wird, sind beim Kauf noch ein paar wichtige Dinge zu beachten: die Fähigkeit zur Fehlerkorrektur, die Möglichkeit der Datenkompression sowie der Umfang und die Qualität der mitgelieferten Software, speziell, was deren Handling angeht – das einschlägige Angebot im PD-Bereich ist übrigens gar nicht so übel. Wer gerne Faxe(n) macht oder bekommt, sollte auch mal über ein Faxmodem nachdenken. Mittlerweile warten schon ziemlich viele Modems mit dieser Zusatzfunktion auf; damit es hier keine bösen Überraschungen gibt, müssen die Dinger aber „kompatibel zu Gruppe-3-Geräten" und bereits mit der passenden Fax-Soft ausgestattet sein.

TYPENVIELFALT

Nur der Vollständigkeit halber erwähnt seien die früher recht verbreiteten, mittlerweile jedoch nahezu ausgestorbenen Akustikkoppler. Praktisch dasselbe Schicksal hat die bloß in „großen" Amigas (2000er, 3000er, 4000er) einsetzbaren Modemkarten ereilt. Beherrscht wird das Feld also von den externen Modems, die sich an jedem Amiga (oder irgendeinem anderen Computer) problemlos betreiben lassen. Der Anschluß erfolgt dort über die serielle Schnittstelle, auf der postalischen Seite wird die heute allgemein übliche TAE-Dose benötigt. Und wenn wir schon bei der Telekom sind: Nicht postzugelassene Geräte sind zwar merklich billiger, aber mit BZT-Nummer schläft man einfach besser…

Doch mit welchen Kosten ist überhaupt zu rechnen? Nun, die 2.400-bps-Klasse schlägt ungefähr mit 200,– DM zu Buche, die 9.600-bps-Modems sind schon doppelt so teuer, und für 14.400 bps werden mindestens 600,–DM fällig. Ganz exklusiv und besonders teuer sind die soge-

Die Zorro-II-Einsteckkarte

nannten ISDN-Karten, bei denen es sich zwar nicht um Modems im technischen Sinn handelt, die von der Funktion her aber dasselbe leisten.

ZAUBERWORT ISDN

Das „Integrated Services Digital Network" stellt mit seinen 64.000 bps nämlich jedes Highspeed-Modem in den Schatten! Dafür braucht man einen sogenannten ISDN-Basisanschluß von der Telekom (130,– DM) eine Steckkarte wie z.B. die „Zorro-II-Einsteckkarte" (ca. 1.200,– DM) und einen A2000, A3000 oder A4000 mit Kickstart 2.0 und 1 MB RAM. Außerdem verlangt die Post eine monatliche Grundgebühr von 74,– DM – womit zu diesem finanziell höchst unerquicklichen Thema wohl genügend gesagt wäre... (ms)

Infos & Bezug

TKR
Stadtparkweg 2
D-24106 Kiel
Tel: 0431/337881

SUPRA Deutschland GmbH
Postfach 2154
D-50250 Pulheim
Tel: 02234/98590

M.O.M Computersysteme
Kölner Str. 149
D-40227 Düsseldorf
Tel: 0211/7802225

Frag' die „Freundin"

NEUE LERNSOFT VON TMA

Der auf Pauksoft spezialisierte Hersteller Teach me Amiga hat drei Folgen seiner Büffelserie überarbeitet – wir haben das erweiterte Optionsangebot für Euch einstudiert!

Allen Programmen ist gemeinsam, daß sie auf jedem Amiga mit 1 MB RAM laufen, eine übersichtliche Maus-/Menüsteuerung aufweisen und sich nicht streng am Schulstoff orientieren. Dazu gibt's abschaltbare Musik, einen Bildschirmschoner und die optionale HD-Installation. Zahlen muß man jeweils 69 Märker, der Update-Service ist für registrierte Kunden kostenlos.

ENGLISCH I PLUS

Der dreiteilige Einsteigerkursus besteht einmal aus zwölf Lektionen Grammatik: Zuerst werden die 1.000 Aufgaben schrittweise erklärt, darauf folgen der Multiple-choice-Test und eine Eintippübung. Darüber hinaus kann man sich 2.300 Vokabeln und 1.000 Redewendungen reinziehen, zum Schluß kommt ein nett gemachtes

Quiz, wo das eingetrichterte Wissen abgefragt wird. Neu hinzugekommen sind die Sprachausgabe, eine Bonusrunde, bei der die Lücken in einem kurzen Text gestopft werden müssen, und die unbegrenzte Erweiterbarkeit des Wörterbuchs.

ENGLISCH II PLUS

Der Fortsetzungskurs ist genauso aufgebaut, nur daß er selbstverständlich andere Grammatikaufgaben, Vokabeln und Redewendungen enthält. Die Eintippübungen sind ebenfalls etwas anspruchsvoller, weil

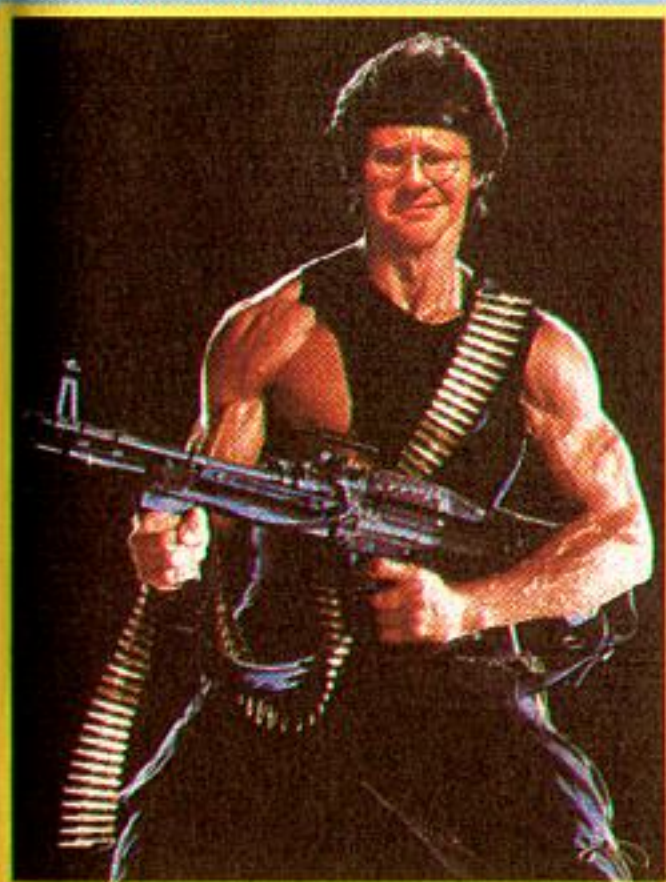
die Vokabeln hier im Satzzusammenhang stehen. Dazu gibt's wieder Sprachausgabe, das editierbare Lexikon und diesmal auch einen an die eigenen Bedürfnisse anpaßbaren Trainer für unregelmäßige Verben.

EUROPA PLUS

Bei dieser Digi-Erdkundestunde lassen sich die auf der hübsch gezeichneten Europakarte sichtbaren Länder anklicken, um eine Vielzahl von Infos über Regierungsform, Bevölkerung, wichtige Städte, Flüsse, Religionen, Bodenschätze usw. zu erhalten. Neben der Druckoption existiert nun auch eine Exportfunktion für Texte im ASCII-Code und Grafiken im IFF-Format. Dazu wurden die aktuellen politischen Entwicklungen (Balkankrise, Südtirol-

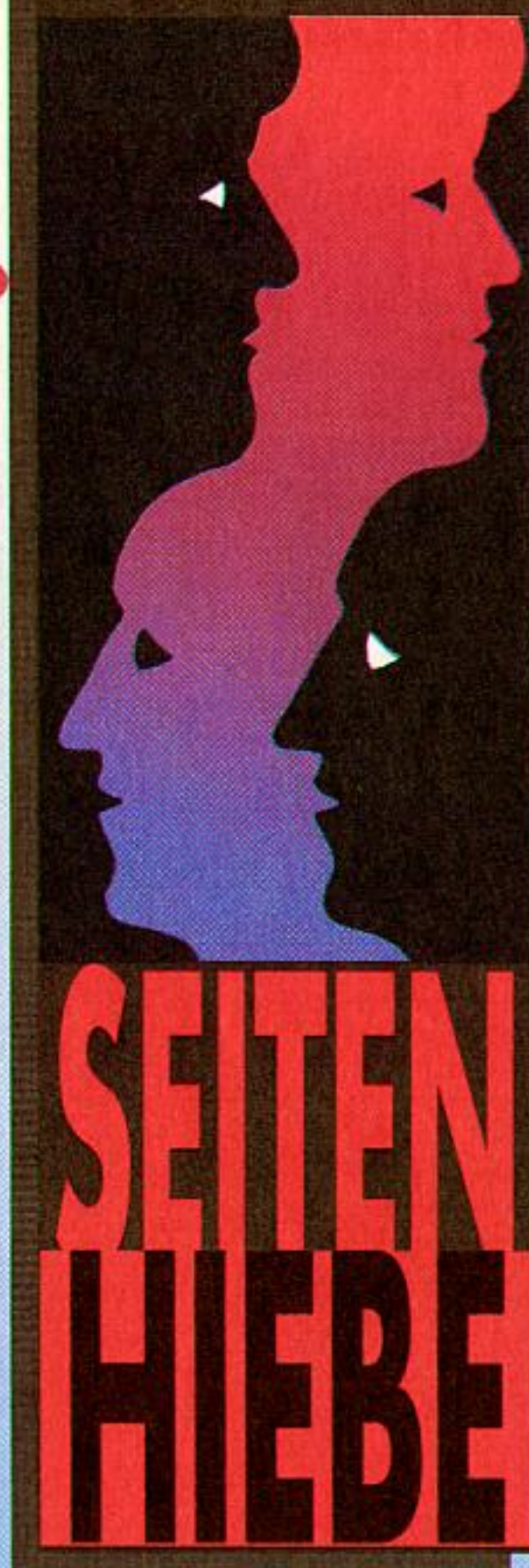
konflikt...) berücksichtigt und viele der Info-Texte, Diagramme und Karten erweitert. Schließlich und endlich hat man (wie bei den englischen Brüdern) den Bedienungskomfort verbessert, was sich z.B. in kürzeren Ladezeiten, dem abschaltbaren Sound und der flexibleren Auswertung der eigenen Leistungen ausdrückt. (md)

Seid Ihr auch vor der Glotze gesessen, als Anfang Dezember zur besten Sendezeit um 20.15 Uhr im Ersten eine Dokumentation über Computergames namens „Das flackernde Inferno" lief? Na, dann kennt Ihr Euch jetzt ja aus: Leute wie wir sind vom vielen Baller-Baller schon ganz balla-balla!

Obzwar bereits der Titel der Sendung Böses ahnen ließ, fing der Bericht ja noch relativ harmlos an: Im ersten Drittel der 45 Minuten ging es ein bißchen um Adventures, und selbst wenn „Indy IV" nur mit einer der im Spiel eher untergeordneten Prügelszenen präsent war, so durften die Zuseher doch auch der märchenhaften Verwandlung des Helden aus „Legend of Kyrandia" in einen Pegasus beiwohnen. Ein erstaunlich vernünftiger Psychologe kam zu Wort, und man bekam eine nette Zockerin mittleren Alters zu sehen. Ja, selbst die Kommentatorin schien vordergründig um Ausgewogenheit bemüht, allein ihr penetranter Unterton und die reißerischen Formulierungen (das flackernde Inferno?!) bereiteten den wachsamen Beobachter auf den unausbleiblichen K.O.-Schlag vor – und der kam denn auch, indem der Rest der Reportage ganz überwiegend junge Kids zeigte, die sich anhand möglichst brutaler Actiongames auf den nächsten Weltkrieg vorbereiteten...

Bald war es also jedem Papi klar, daß sich Mami nicht umsonst vor diesen bösen, bösen Computergames ängstigt: Wer andauernd vor der Konsole (ja, zwischenzeitlich war man unbemerkt auf Arcade- und Videogames umgeschwenkt) hockt, um sich stundenlang Blutorgien wie „Mortal Combat" reinzuziehen, der wird wohl eines Tages seine Schulkameraden mit der Laserkanone vom Pausenhof pusten, keine Frage. Die schönen Szenen vom Beginn reservierte der Kommentar plötzlich für das elitäre Yuppi-Volk, Otto Normalkid hingegen wurde mal wieder zum tumben Ballerfreak gestempelt. Als Übeltäter hat man eine weltweite Verschwörung geldgeiler Hersteller ausgemacht, und selbst ein Besuch bei Lucas Arts geriet zum Schlag unter die Gürtellinie: Während Programmierer Kalani im Auto gezeigt wurde, jubelte man dem Betrachter immer wieder Zwischenschnitte eines Renngames samt Unfällen und Explosionen unter!

Was mich nun tatsächlich an der Sendung furchtbar aufgeregt hat, das war die hinterhältige, weil unterschwellige Art, in der hier Fakten in ein völlig falsches Licht gerückt wurden. Himmel, nur weil ich gelegentlich eine Raserei am Bildschirm zocke, bin ich trotzdem keine kamikazeartige Bedrohung für den Straßenverkehr! Teufel, es gibt doch nun wirklich so viele verschiedene und so viele wertvolle Games, wie kommen die Leute bei der ARD nur dazu, so zu tun, als wären Baller- und Prügelorgien der Computer letzte Weisheit?! Wieso wurden die durchaus wichtigen und richtigen Erkenntnisse des Psychologen und der Kyrandia-Spielerin stets mit dem nächsten Schnitt wieder ins Gegenteil verkehrt?

Na, jedenfalls hat die Sendung unser aller Image in der Öffentlichkeit einen Bärendienst erwiesen, soviel steht mal fest. Finden wir uns also damit ab, daß vermutlich Attila der Hunne als Kind „Street Fighter 2" gespielt hat und daß Frau Meier von nebenan nun mal der bessere Mensch ist – anstatt bei „Elite" abzuheben, bleibt sie schließlich am Boden der Tatsachen, indem sie ihre Zeit vor der „Lindenstraße" und dem „Goldenen Blatt" (nur Lesen macht schlau...) verbringt. Tja, daß die Erde noch existiert, obwohl Richy doch tagtäglich mit Explosiva nur so um sich wirft, kann wohl bloß an den verdammten Programmfehlern liegen!

Aber wer sagt da, daß unsereiner nicht wirklich gemein sein kann? Aus schierer Grausamkeit wäre ich z.B. bereit, den Leuten von der ARD aus eigener Tasche ein Abo des Amiga Jokers zu spendieren – was würden die Typen erschrecken, wenn sie plötzlich bemerkten, wie weit ihre Recherchen sie an der Realität vorbeigeführt haben! Und weil auch Michael ein Computerfreak und damit für jede Greueltat zu haben ist, hat er mich aus lauter Sadismus dazu ermächtigt, **drei verdorbene, widerliche und bluttriefende Vollpreisgames** zu verlosen. Um in den fadenscheinigen Genuß der Teilnahme zu kommen, genügt eine Postkarte, auf der Ihr mir kurz und bündig mitteilt, wie „Das flackernde Inferno" bei Euch angekommen ist. Mit diabolischem Grinsen,
Euer Papa Joe

Joker Verlag
„Seitenhiebe"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

P.S.: Am darauffolgenden Tag entdeckte ich um 20.15 Uhr im WDR eine ähnliche Sendung unter dem Titel „Krieg im Kinderzimmer". Dieser Beitrag bestand praktisch nur aus verdrehten Tatsachen, verquasten Theorien, Halbwahrheiten und vollkommenem Blödsinn („Mario" wurde als eines der harmlo*seren* Spiele bezeichnet, „Afterburner" als hochrealistische Kriegssimulation) und gipfelte in der Behauptung, vieles spreche dafür, daß durch Computerspiele eine Generation von egozentrischen Gewalttätern heranwachse! Aber derart unqualifiziertem Müll mehr als ein kurzes P.S. zu widmen, würde ja bedeuten, ihn ernst zu nehmen...

Ergebnisse: 27. Spieltag

Blue Beiß	–	FC JOKER	2:1
Indianerbones	–	Austerwitz	0:2
Might & Matschig	–	Dragonfight	6:0
Wurm. Wolfschreck	–	Berlin East/West	0:2
Opafun	–	Bummico	4:2
Langohrer SK	–	AMS	3:0
Hammerfoot	–	Battle Kumpans	2:1
Bodo Tiltners	–	Playpower	2:1
Un. Hofftschwer	–	Raschmehr	3:1
Maniac Menschen	–	Hardball Killers	4:1

Michael meint ja immer, ohne ihn müsse die Welt nach spätestens zehn Minuten auseinanderbrechen – im Auswärtsspiel gegen Blue Beiß hatten wir nun Gelegenheit zu beweisen, daß unser Team auch ohne den gesperrten Boß genügend Biß zeigt...

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	41:13	65:33
2) Un. Hofftschwer	40:14	71:37
3) Hammerfoot	39:15	69:35
4) Opafun	37:17	68:33
5) Might & Matschig	34:20	56:36
6) Blue Beiß	34:20	54:36
7) FC JOKER	33:21	53:37
8) Berlin East/West	31:23	56:42
9) Bummico	29:25	52:39
10) Battle Kumpans	28:26	47:39
11) Langohrer SK	27:27	42:48
12) Bodo Tiltners	26:28	51:46
13) Raschmehr	25:29	52:48
14) Austerwitz	21:33	41:60
15) Indianerbones	20:34	33:74
16) Playpower	18:36	36:57
17) Wurm. Wolfschreck	16:38	37:60
18) AMS	14:40	26:59
19) Dragonfight	14:40	27:66
20) Hardball Killers	13:41	27:72

...und prompt ging's in die Hose! Dabei lief zunächst noch alles nach Plan, bereits in der 11. Minute lochte Schlimmel den Führungstreffer ein. Dann aber stolperte Freckmann über einen nicht eingeplanten Maulwurf, prellte sich dabei das Ohrläppchen und fiel somit aus. Tja, und der daraus resultierenden personellen Unterlegenheit war die Mannschaft einfach nicht gewachsen, da half selbst der Pausenauftritt der verlagseigenen Golden Girls samt Cheerleaderin Dorli nix. Anders gesagt: Wir gingen 2:1 unter, fielen damit auf der Tabelle zwei Plätze zurück, und was noch schlimmer ist – Michael sieht sich mal wieder voll bestätigt!

Zu allem Unglück hagelte es trotz des auf 75 Prozent heruntergeschraubten Einsatzes wieder gelbe Karten, diesmal für Schlimmel, Brigittchen und Stockbisler (wegen Bildung einer schlimminellen Vereinigung). Die fälligen Gehaltszahlungen ließen das Guthaben auf 76.000 DM schrumpfen, der Schuldenberg gipfelt nach wie vor bei 300.000 Metern, äh, Märkern, und der nächste Gegner könnte uns durchaus auch daheim ins Schleudern bringen – als Gastgeber hämmerte der Tabellendritte Hammerfoot uns ja schon in der Hinrunde ein kräftiges 3:0 ins Punktekonto. Doch wo Schatten ist, da ist auch Licht – erleuchtet uns also bitte einmal mehr mit der Beantwortung unserer berühmten sieben Fragen des Fußball-Managements:

1) Wieviel Einsatz sollen wir zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
3) Der nach wie vor leere Transfermarkt erspart uns die dritte Frage.
4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

Paarungen: 28. Spieltag

FC JOKER	–	Hammerfoot
Battle Kumpans	–	Opafun
Blue Beiß	–	Maniac Menschen
Berlin East/West	–	Langohrer SK
Austerwitz	–	Bodo Tiltners
Bummico	–	Un. Hofftschwer
Dragonfight	–	Wurm. Wolfschreck
AMS	–	Hardball Killers
Raschmehr	–	Indianerbones
Playpower	–	Might & Matschig

5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
6) Wie hoch soll der Eintrittspreis (momentan 13,– DM) sein?
7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 200.000 Mäuse) oder abbezahlen?

Alles weitere läuft wie gehabt: Ihr schickt ein Kärtchen mit Euren Weisheiten an unsere irgendwo auf dieser Seite trickreich versteckte Adresse, wir zählen alle Einsendungen aus und klicken das Ergebnis in unseren Fußball-Manager. Der verrät uns, ob unser ruhmreicher Verein ruhmreich ins neue Jahr startet. Ihr erfahrt es dann im nächsten Heft. Außerdem dürft Ihr dort nachlesen, ob Ihr vielleicht zu den Gewinnern der folgenden Neujahrsgaben gehört, die wie immer unter allen Zusendungen verlost werden:

3 CDs (Turrican Soundtrack)
3 x Joker-Shirt
3 x Joker-Sammelordner

Okay, unsere Anschrift findet Ihr wie gesagt unten, Eure (leserliche) Adresse würden wir gerne auf der Karte finden, und findig wie Ihr seid, braucht Ihr jetzt nur noch nach dem nächsten Briefkasten zu forschen...

Joker Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	–	18	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	47	470.000
4)	Joker	Abw	24	18	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	22	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	18	v.	60.000
7)	Stockbisler	Mit	14	31	250.000
8)	Ponikwar	Mit	11	6	260.000
9)	Regnet	Mit	–	32	220.000
10)	Celal	Mit	15	22	190.000
11)	Magenauer	Mit	–	32	250.000
12)	M. Labiner	Mit	–	g.	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	12	26	140.000
14)	Stein	Ang	3	29	100.000
15)	B. Labiner	Ang	9	20	230.000

SILVER DATENTECHNIK

Inhaber: Gerd Klein
Jakobstr. 117
51465 Bergisch Gladbach
Telefon 02202 / 22385
Telefax 02202 / 53363
Kein Ladenlokal, nur Versand!

3017 Seeschlacht
Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gegnerische Flotte.

3023 Spiel des Wissens
Denkspiel über vesch. Wissensgebiete.

3029 AirAce Spitzenluftkampfspiel.

3031 Disc
Wer kennt nicht diesen Geldautomat. Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Amiga, Sonderspiele, Risikotaste bishin zum Wettkampf ist alles möglich.

3032 Ball of Pharao
Sie müßen durch Labyrinthe zur Grabkammer des Pharaos vordringen, um diesen vor Grabräubern zu retten.

3034 SubAttack
Gutes Arcade Spiel. Sie müßen von einem U-Boot aus Torpedos auf vorbeiziehende Schiffe abfeuern.

3035 Glücksrad
Hier dreht sich alles um Glück. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten und das Glücksrad drehen.

3040 Evil-Tower
Ein wahnsinniges Abenteuerspiel vollständig in Deutsch. Tolle Grafik, guter Sound & viele dumme Sprüche.

3045 TheSimpsonsGame
Tolles Action-Spiel mit Lisa und Bart

3051 Seawolf
Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine Seekarte entdeckt, auf der die Stadt Atlantis aufgezeichnet ist.

3058 Quizmaster 2.0
Quizspiel für ein bis vier Spieler. Mit 300 Fragen/Antworten, HiScore-Liste, Punktestand, Zeitlimit, Risiko und Frageneditor für eigene Fragen.

3077 Castle of Doom
Schönes Grafikabenteuer aus dem England des 12. Jahrhunderts zur Zeit Robin Hoods. Mausgesteuerte Bedienung.

3084 BattleShip Schiffe versenken auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen Features.

3085 Skat
Das wohl beliebteste Kartenspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner Regelkunde und Spielverwaltung.

3091 Fußballmanager V2.0
Die wohl beste Fußballmanager-Simulation für den Amiga. Viele neue Features wie z.B. Aufstockung der Liga, Werbepartner oder Stadionausbau.

3104 Bombs from Bagdad
Vor dem Hintergrund des Kuwait-Konfliktes wird der amerikanische Stutzpunkt Dahran mit irakischen Raketen angegriffen.

3108 Star Treck (9,00 DM)
Ein Stück Film- und Software-Geschichte-die Abenteuer der Enterprise. Als Kommandant müßen Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen, Planeten erforschen und auch die regelmäßig eintreffenden Orders erledigen.

3114 Galaga 92
Remake eines TOP-Klassikers.

3119 Abitur
Tolle Simulation rund um die Schule. Schaffen Sie es das Abitur zu machen?

3133 Chopper II (9.00 DM)
Zehn waghalsige Piloten jagen im Hubschrauber angreifende Feindverbände.

3142 GrandPrix-Simulator
Die beste Umsetzung eines Autorennspiels! Ihre Aufgabe ist es, nach 10 harten Rennen an der Spitze der Meisterschaft zu stehen. Mit vielen Optionen.

3149 Taxi Driver
Sie haben die Aufgabe Ihre Fahrgäste sanft nach Hause zu befördern.

3170 Ghost!
Spannendes Krimi-/Gruselabenteuerspiel mit witzigen Einlagen.

3172 Donkey Kong
Retten Sie die Freundin die von Donkey Kong entführt wurde.

3178 Save the Trees
Umweltspiel ebenfalls für Kinder gut geeignet. Beschützen Sie mit Ihrer Kampf-Raupe die Bäume.

3188 Cannibal
Ein Spitzen-Adventure mit dem recht vielsagendem Namen I was a Cannibal for the FBI. Sehr empfehlenswert!

3201 Wonderland
Farbenfrohes Jump&Run im Wunderland mit fliegenden Bananen, Orangen und Erdbeeren (einsammeln / berühren) und nicht zu freundlichen Kröten, Fröschen und Schlangen. So nebenbei müßen auch noch Platten bunt eingefärbt werden.

3203 Derby
Fantastische Simulation aus der großen Welt des Galoppsports! Mit Einzelrennen für 1 oder 2 Spieler, Wettspiel (1-4 Spieler), Simulation und Videomodul sowie umfangreicher Dokumentation.

3210 FarWest (12,00 DM)
Bei dieser spannenden Wirtschafts-simulation können bis zu vier Spieler ihr Glück im "Wilden Westen" des 19. Jahrhunderts versuchen. Dabei kann man als Zocker oder Goldgräber, als Bärenjäger oder Deputy, mit legalen oder illegalen Mitteln in den Wettlauf um die 1.000.000 Statuspunkte gehen.

3212 Lemmingoids 2.0
Ein weiteres -oids-Game - diesmal mit den putzigen Lemmingen. Ein unbedingtes Muß; nicht nur für den Lemmingsfan.

3217 Quelle von Naroth
Spannendes deutsches Rollenspiel um die magische Quelle von Naroth. Bekannt für ihre Heilkräfte droht sie jetzt zu vesiegen und es ist Deine Aufgabe, den Grund dafür herauszufinden.

3222 Telekommando
Ein packendes und umfangreiches Adventure der Telekom.

3223 The Puggles
Spitzenmäßiges Hüpfspiel ähnlich wie der Klassiker Hubert nur um einige Längen besser.

3227 Zombie Apocalypse
Irgendwann in der Zukunft nach dem nuklearen Inferno wird die Welt von mutierten Ungeheuern beherrscht. Du als einer der letzten "normalen" Überlebenden hast nun die schwere und actionreiche Aufgabe, Deine Stadt von allen Killerzombies zu befreien...

3228 Das Erbe TEIL II
Brandneu bei uns erhältlich der zweite Teil des Umweltabenteuerspiels vom Bundesumweltamt. Titel "Das schmutzige Erbe". Ab sofort erhältlich!

1024 Text Plus V3.0N
Komfortable Textverarbeitung der Extraklasse, umfangreiche Funktionen wie z.B. Fußnotenverwaltung, Serienbrieffunktion, ARexx-Port, ANSI-kompatibel, Funktionstastenbelegung und vieles vieles mehr....

1025 Haushaltsbuch
Das wohl bekannteste und beste Programm für Ihre Finanzen, viele hilfreiche Funktionen.

1026 Giroman V4.1
Gute Kontoverwaltung für den Heimbedarf, komplett in deutsch.

1027 Einkommensteuer 93
Die Vollversion des OASE Einkommensteuerprogramms bei uns nur 10 DM.

1028 Girodruck
Wie der Name schon sagt, druckt Ihre Überweisungen.

1031 LP, MC und CD Datei
Spezielles Dateiprogr. für Musik-Fans.

1043 D-Sort Plus
Diskettenverwaltungsprogramm der Extraklasse, mit umfangreichen Druck-, Sortier- und Filterfunktionen.

1046 Erdkunde
Gutes Erdkundelernprogramm mit vielen Informationen über die BRD und den neuen Bundesländern.

1110 Wörterbuch
Elektronisches Wörterbuch (englisch > deutsch). Gibt zu jedem übersetztem Wort auch Nebenbedeutungen und verwandte Begriffe aus.

1122 C64-Emulator
Die Sensation für den Amiga!

1126 Dope-Intromaker
Nein Nein dieses Programm hat nichts mit Rauschgift zu tun, vielmehr ist dieses Programm der beste Intromaker den es im FD-Bereich gibt. Das Programmpaket besteht aus mehren Teilen. Intromaker, ein Cruncher, ein Scrolleditor und ein Soundtracker. Einige Beispiele sind ebenfalls auf der Diskette enthalten.

1130 AmigaAstro
Lernprogramm aus dem Bereich der Astronomie.

1138 Architekt& Raumgestaltung Jetzt haben Sie die Möglichkeit Ihr eigenes Haus oder Wohnung zu entwerfen. Das Programm Raum- gestaltung ist gut für Küchen geeignet.

1153 Rechtschreibprüfer

1157 StarAM Plan V1.0
Sehr komplexes Tabellenkalkulations-system. 20 verschiedene Diagrammarten, Spaltenbreite frei zwischen 9 & 712 Zeichen wählbar, und vieles mehr.

1158 Fakturierung ProFakt
Das beste Fakturierungsprogramm im FD-Bereich für den Amiga. Verwaltet Kunden- und Lieferantendaten sowie Artikelbestände oder Dienstleistungen. Erstellt Mahnungen, Rechnungen, Lieferscheine. Inklusive Offene Posten-Verwaltung.

1159 ProFibu
Dialog oder Stapelverarbeitendes Buchungssystem, doppelte Buchführung. Wichtige Informationen oder Daten werden über Bildschirm oder direkt auf Ihrem Drucker ausgegeben.

1163 Businessdisk 1
Diese Diskette enthält mehrere Programm aus dem Bereich Büro und Geschäft. (Textverarbeitung, Terminkalender usw.)

1167 Adressverwaltung
Komfortable Verwaltung für Adressen, Telefonnummern, usw. Mit Druckfunktion für Adressaufkleber.

1168 Diskmaster III
Dieses Tool ersetzt fast alle CLI-Befehle durch Mausklick. Grafik ansehen, Sounds und Module anhören ist nun kein Problem mehr.

1177 Geo
Erdkundelernprogramm mit vielen Informationen und Daten über die Erde.

1179 Workbenchersatz (15 DM)
Enthält u.a. Textverarbeitung, Kopierprogramm, Diskettenraparaturprogramm, F-Tastenbelegung, Tastaturpasswortabfrage, und und und ...

1200 Lesson_One
Englisch- Grammatik- Trainer mit folgenden Unterprogrammen: **Lesson_One** der Grammatiklehrer schlechthin **Voki-Pauk** zum Vokabeln lernen **Verbi-Pauk** für unregelmäßige Vokabeln und **Grammar-Pauk** um grammatische Regeln zu studieren natürlich mit deutscher Anleitung!

1201 Terminkalender
Mit dem Terminkalender ist es möglich sich an vorher eingestellte Termine automatisch erinnern zu lassen, welche sich auch regelmäßig wiederholen dürfen (z. B. für Geburtstage oder 14-tägige Clubtreffen usw.). Außerdem können beliebige Notizen gespeichert werden.

1203 Protracker V3.01
Das TOP-Musik-Erstellungprogramm für den Amiga. Erkennt powergepackte Module! Incl. 3 Module der Spitzenklasse und Backplay!

1204 EaglePlayer
Ein äußerst komplexes Spitzentool mit externen Player-Routinen und externen Programmen. Grafisch hervorragend gestaltet u. a. mit Analyser, Levelmeter, Play-Funktionen usw.

1205 TSMorph
TSMorph ist ein sehr komplexes Morph-Programm. Tolle Preisleistung!

1206 ABackup
Profiprogramm für Harddisk-Backups und File-Archivierung. Sehr viele Optionen.

1207 ARestaure
Super Programm um (versehentlich) gelöschte Dateien zu finden und zu restaurieren.

1208 DiskSalv2 & DiskTest
DiskSalv2 ist ein astreiner und sehr effizienter Disketten-Doktor mit einfachster Anwendung für alle "Amiga file system devices".
DiskTest checkt Disketten in zwei Schritten.

1209 Animpaint
Tolles Malprogramm mit Animationsmöglichkeit. Zeichnet jeden einzelnen Schritt Ihrer Mausbewegungen auf und spielt sie danach wieder ab. Deutsches Programm mit einigen Beispielen.

1210 DosXS
DosXS ist ein frei konfigurierbarer Datei-Manager in der Art von SID! Unterstützt alle Bildschirmgrößen, optionales Fenster auf der Workbecnh möglich, mit Sizer, Dir-Cache, Unterstützte Formate: IFF-ILBM, IFF-8SVX, IconCs, PowerPacker-Data, Fonts.

1211 AdressMaster
Adressenverwaltung mit Serienbrief- , Überweisungsformular-, Umschlag-, und Etikettedruckfunktionen sowie eine Modemwählfunktion. Sehr gutes Programm!

1212 StarTranslator
Komplexes Programm zum übersetzen von englischen Texten! Natürlich integriertem Wörterbuch.

1213 Reorg V2.33
Sehr guter Disk- (Festplatten) Otptimizer!

1214 Wörterbuch PLUS
Programm um Vokabeln schneller zu lernen!

1215 AmigaBase
AmigaBase ist eine programmierbare hierarchische Datenbank zur Verwaltung Kassetten, Videos, Adressen, usw. usw. Auch für kompliziertere Aufgaben (z-B. Buchhaltung).

1216 LottoPro
LottoPro ist eine deutsche Lottoverwaltung für Lotto am Samstag incl. Gewinnermittlung, Speicher- und Ladefunktionen. (Kleine Spende an uns wenn es geklappt hat. VIEL Glück!)

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS:

Januar

Willkommen beim Joker-Wunschkonzert: Ihr wolltet, daß wir die im letzten Heft erstmals eingeführte Programmseite mit Tips für Computer-Sendungen in Fernsehen und Hörfunk weiterführen – wir gehorchen!

Am Montag, dem **3. Januar**, zeigt **Pro7** von 22.25 bis 0.05 Uhr den französischen Krimi „Deadly Games": Computerfreak Thomas hat sich seinen kindlichen Glauben an den Weihnachtsmann bewahrt und will ihn durch perfekte Videoüberwachung live erwischen. Aus dem Spiel wird mörderischer Ernst, als statt dessen ein wahnsinniger Killer ins Haus schleicht...

In dem deutschen Thriller „System ohne Schatten" läßt sich Computerspezialist Victor von der Schauspielerin Juliet und deren undurchsichtigem Bekannten Melo zur Manipulation eines Bankcomputers überreden. Doch als das Trio die Kohle abholen will, tritt eine professionelle Gangsterbande auf den Plan – zu sehen am Freitag, dem **7. Januar**, von 22.45 bis 0.45 Uhr auf **3Sat**.

Für Frühaufsteher zeigt der Satellitensender **Deutsche Welle TV** am Dienstag, dem **11. Januar**, ab 6.30 Uhr die Reportage „Der Glanz von gestern – Was ist aus Silicon Valley geworden?". Tja, was ist eigentlich wirklich aus Amerikas einstigem Digital-Mekka geworden?

Ebenfalls am **11. Januar** stellt **Südwest 3** von 10.20 bis 10.45 einen elektronischen Verkehrslotsen für Autofahrer vor. „Der Fremdenführer" heißt dieser Bericht aus der Reihe „Beiträge zur informationstechnischen Grundbildung".

Beim Wissenschaftsmagazin „EinStein" geht es am Freitag, dem **14. Januar**, von 15.30 bis 16.15 Uhr auf **Nord 3** um „Die Verfeinerung des Sehens – Von Adleraugen und Tarnkappen". Gemeint sind Computer, die bei der Erstellung von Satellitenbildern mitwirken.

Am Montag, dem **17. Januar**, verkündet **Deutsche Welle TV** von 18.30 bis 19 Uhr „Visionen aus Stahl und Fleisch – Vom Roboter zum Cyborg". Wer mehr über die neuesten Errungenschaften der Elektronikindustrie erfahren möchte, braucht allerdings eine Satellitenschüssel.

Und noch mal **Deutsche Welle TV**: Am Montag, dem **24. Januar**, kommt von 18.30 bis 19.00 Uhr die Dokumentation „Schattenjäger", wo über Computeranimation, Cyberspace und Virtual Reality berichtet wird – so eine Schüssel wäre also wirklich nicht verkehrt...

Die Telekollegreihe „Datenverarbeitung" beschäftigt sich im Januar mit den Themen „Vom Umgang mit Texten", „Kalkulieren ohne Rechnen", „Suchen im Archiv" sowie „Informationsdarstellung und -übertragung". Sendetermin ist bei **Südwest 3** immer **montags** von 8.30 bis 9.00 Uhr und bei **Bayern 3** ebenfalls **montags**, von 9.00 Uhr bis 9.30 Uhr.

Am Sonntag, dem **16. Januar**, öffnet auf **West 3** mittags um 12.00 Uhr der allmonatliche „Computerclub".

„Neues... Die ComputerShow" gibt's wieder am Montag, dem **31. Januar**, von 19.30 bis 20 Uhr auf **3Sat**.

Der **Süddeutsche Rundfunk 2** bringt am Montag, dem **3. Januar**, in der Reihe „S2 extra: Utopien" die Folge „Wo ich bin, ist mein Büro". Die Fortsetzung „Ein Wolkenkuckucksheim aus dem Computer" folgt am Dienstag, dem **4. Januar**. Der dritte Teil heißt „Verrückt nach anderer Wirklichkeit" und ist am Mittwoch, dem **5. Januar**, zu hören. Sendetermin ist jeweils von 8.30 bis 9.00 Uhr.

„Kinder und Computer" heißt der Beitrag, den **Hessischer Rundfunk 2** und **Süddeutscher Rundfunk 2** am Mittwoch, dem **26. Januar**, von 17.15 bis 17.30 Uhr ausstrahlen – das Thema ist (gottlob) Lernsoft.

Im Schulfunk bei **WDR 5** geht es am Freitag, dem **28. Januar**, von 9.30 bis 9.45 Uhr um „Wissen von der Bank – Recherchieren in Datenbanken".

Montags berichtet ab 14.40 Uhr „Der kleine Computer" bei **Radio ffn** über Neuigkeiten und bringt Anwendertips.

Ebenfalls **montags** ist auf **Radio Mainwelle** ab 17.40 Uhr die „Computer-Ecke" zu hören.

Tips, Tricks und Infos bringt „Club-Online" jeden **Mittwoch** ab 19.20 Uhr auf **NDR 2**.

In „Forschung aktuell" geht es beim **Deutschlandfunk** jeden **Samstag** von 16.30 bis 17 Uhr um Computer und Kommunikation.

Zweimal im Monat sendet der „Zündfunk" auf **Bayern 3** montags von 16.30 bis 17.00 Uhr das Computer-Magazin „Fatal-Digital", diesmal am **10. und 31. Januar**.

Jeden vierten Mittwoch im Monat beschäftigt sich die Jugendsendung „Bokay" bei **Ruhrwelle Radio Bochum** mit Computern, das nächste Mal wieder am **26. Januar** von 14.00 bis 16.00 Uhr.
(Andrea Knaust)

Biete Hardware

Verkaufe gebrauchte Leerdisketten, 10 Stück formatiert für 5 DM. 100 % Error-free! Tel: 02624/6435

Amiga und PC aller Art, Hard- und Software zu Billigstpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise. Tel.: 02624/6435

A 500 + 2 MB RAM + 2. EW + TV-Modulator, Trackball, 2 Joysticks mit Verlängerung, einige Spiele (BMP, A320). Neupreis 1750 DM. Alles für 850 DM. Tel.: 02985/256 ab 14.00 Uhr

Verk. A 500, 1 MB, 2 extr. Laufwerk, 2 Mäuse + Joystick, 6 Originalspiele z.B. EoB 2, Legend of Kyrandia + AJ 2/91-12/93. VB 600 DM. Tel.: 0361/7311254

Amiga und PC aller Art. Hard- und Software zu Billigstpreisen. Neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise. Tel.: 02624/6435

Verkaufe A 500, 1 MB mit Farbmonitor 1084S und Zubehör für 750 DM. Helge Ruland, Kraehenhardt 14, 51674 Wiehel, Tel.: 02262/97209

Verkaufe gebrauchte Leerdisketten 10 Stück, formatiert für 5 DM, 100 % Error-free! Tel.: 02624/6435

Amiga 500! 1 MB, Monitor 1084, 2. Laufwerk, 5 Originale, Joystick, 50 Disks (leer), Diskbox, nur 700 DM! Tel.: 089/8575616 (Flo)

Verkaufe A 500, Monitor, 1 MB, Zubehör, 9 Originale (Indy 4 + 6 andere Hits), NP 3200 DM, Preis VB. Tel.: 06101/33007 ab 20.30 Uhr

Amiga und PC aller Art, Hard- und Software zu Billigstpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise. Tel.: 02624/6435

Verk. Amiga 600 mit Commodore-Monitor, TV-Modulator und dem Spiel Lemmings 2. Alles wie neu und mit allem Zubehör + Extras für 1000 DM. Tel.: 0521/323590

A500, Farbmonitor 1084 S, 1 MB, 2. Laufwerk, 11 Orig.-Spiele (Turrican 3, Lotus 3, Magic Pockets), 100 Leerdisketten, 2 Joysticks, VB 1000 DM. 08025/6022

Verkaufe A500 mit Monitor und 1 MB, 300 Disks, Joystick für 600 DM. Tel.: 05661/8250 nach Stefan fragen

Amiga und PC aller Art, Hard- und Software zu Billigstpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise. Tel.: 02524/6435

Joypad gesucht? Hier ist die Erlösung: Sega "Megafire" Joypad (mit Dauerfeuer) für nur 30 DM. Tel.: 04402/7855 (fragt nach Thomas)

Verkaufe A500 + SCSI2 Con. 105 MB-HD in ext. Gehäuse mit Netzteil, 5 MB RAM (8 MB Option), Battle Isle, Monkey 2, Hook, Becker Text 2 TR. Profi. Tel.: 02273/52499, VB 1000 DM

A500 + 1 MB + 2 LW + 11 Originalspiele + TV-Mod./Abdeckhaube + 2 Joy/Maus, div. Literatur + Programme. Preis VHB 1.100 DM. Tel.: 04121/93193 ab 19.00 Uhr

Amiga 500 zu verkaufen, 1 MB, Maus, Joystick, Disketten, Spiele sowie Turrican III, Lotus I+II usw., Abdeckhaube, Netzteil, neues Internlaufwerk 1000 % OK, Tel.: 07151/561964 ab 16.30, VP 499,- DM

Verkaufe Amiga 3000, 2 Festplatten, 2 Floppies, Maus, Stick, Tastatur, 8 MB, für 2800 DM. Tel.: 02624/6435

Verkaufe wegen Fehlkaufs neuwertige 120 MB SCSI-Festplatte mit Controller, Oktagon 508, VHB 700 DM. Tel.: 07141/270722

550 DM für meinen A500 + TV Modulator + Mouse + 1 MB + 2. Laufw. + 200 Leerdisks + 2 Diskboxen + 2 Joysticks + Action R. MK3. Alles OK. Tel.: 02845/32882

Verk. Amiga 500 mit 1 MB + Uhr, Maus, Handbücher, TV-Modul, 1 Joystick, 100 Disketten + 8 Originalspielen z.B. Campaign, Eishockey Manager, Historyline usw., VP 600 DM, NP 1300 DM. Marcel Hellinghausen, Brucherstr. 17, 57584 Scheuerfeld

386/25 MHz PC im Designer-Tower, 70-MB-HDD, 2 Floppies, SVGA-Monitor, DOS 6.0 und Spiele für 3000 DM. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 2000 mit Software, 2 MB RAM, Handb., 10 Leerdisketten, Maus, Joysticks + 2 Originale. Preis nach Vereinbarung. Christian Pfeil, Kl. Warnowdamm 30, 18109 Rostock

Verkaufe A1200 + Monitor, Joystick, Joystickverl., Maus, Soft (orig.), 100 Leerdisketten, Amiga Joker, alles 100 % OK, 6 Monate alt, für nur 1200 DM. Tel.: 03943/22838

Festplatte für A 500 Typ: GVP Serie 2 mit 52 MB Quantum und 2 MB RAM, VB 500 DM, evtl. einzeln. Tel.: 07720/36638

A500, 2.5 MB, Turbok. 68020, Action-Replay 3, Mon. 1084, Festplattencontroller, 400 Disks + 2 Boxen, Modem 2400, 3 Joys und viel Zubehör, VB 1000 DM. Tel.: 0212/273370

Notverkauf! Euch einzeln, 70-40% unter NP: A500 (Rev.8), Kickumschaltung mit 1.3/2.04, TV-Modul, viele Games + Utis, MK-III, X-Copy, Amiga-Intern, MPS1230-Printer, Video Backup-System + Soft auf 9 Tapes, 2 MB-Speichererw., 2 ext. 3.5"-Laufw., viel Paperware, 2. Netzteil, Ersatzteile + Chips, A500 (Rev.6), Nec P22-Printer, MPS1500C-Farbprinter, viel Soft (ca. 3000 Disks) etc. Liste schriftlich anfordern bei: Gero Feuss, In der Runken 8, 28203 Bremen

Verkaufe: Amiga 500, 1 MB, Drucker, CD-ROM-Laufwerk (A-570), 1084 Monitor, Trackball, sowie 5 Originalsp. (Body Blows) für nur 1150 DM. Tel.: 02823/88320 18-19 Uhr

A-500, 1 MB, 200 Disks, 5 Original-Spiele, Maus, Joystick, Mousepad, Boxen. Tel.: 02822/2456

Super! Verkaufe Amiga 500 + 1 MB RAM + Philips CM8833-II (Stereo-Farbmonitor) + Alfa Data Maus + viele Soft, VB 650 DM, auch einzeln zu verkaufen. 06184/4549

COMPUTER-ABC

Parallelrechner: eine recht neue Entwicklung, bei der mehrere Prozessoren parallelgeschaltet sind, um so gleichzeitig ein Problem bzw. dessen verschiedene Aspekte zu bearbeiten. Hat den Vorteil, daß mit relativ wenig Aufwand hohe Kapazitäten zu erzielen sind, und gilt auch als erster Versuch, die Vernetzungsstruktur des menschlichen Gehirns nachzubilden.

parallele Schnittstelle: eine „Steckdose" für diverse Peripheriegeräte, die mehrere Daten *gleichzeitig* übertragen kann – im Gegensatz zur seriellen Schnittstelle, die alle Infos schön gemütlich hintereinander über den Draht schickt.

Parallel-/Seriell-Wandlung: wird manchmal notwendig, wenn Daten aus parallelen Leitungssystemen auf Netze überwechseln sollen, die nur seriell übertragen. Unter anderem sind dabei umfangreiche Pufferspeicher erforderlich.

Parameter: sind nichts anderes als Werte, um bestimmte Eigenschaften festzulegen.

Parenthesen: klingt unheimlich wissenschaftlich, dabei handelt es sich hier bloß um die Klammer als Satzzeichen.

Paritätskontrolle: ein relativ verwickeltes Verfahren, um herauszufinden, ob Daten korrekt übertragen wurden. Da alle digitalen Weisheiten letzten Endes ja auf Nullen und Einsen basieren, kann man, indem man die Einsen addiert, gewissermaßen eine Quersumme von jedem einzelnen Byte ermitteln. Durch Hinzufügen von sogenannten „Prüfbits" (die nichts mit der eigentlichen Information zu tun haben) wird diese Quersumme nun stets auf einen geraden Wert getrimmt. Stellt sich beim Datenempfänger heraus, daß Bytes noch ungerade Quersummen aufweisen, so hat die Datenübertragung offensichtlich nicht einwandfrei funktioniert und sollte besser wiederholt werden. Natürlich klappt die ganze Chose auch mit ungerader Parität, bietet aber so oder so keine Garantie – denn natürlich können sich zwei verschiedene Fehler in ihrer Wirkung auf die Quersumme durchaus aufheben...

Parken: Festplatten sind ja ziemlich empfindliche Apparate, und damit der Schreib-/Lese-Kopf nicht durch Erdbeben, Fußtritte oder dergleichen auf die Platte schrammt und sie beschädigt, wird er bei Nichtgebrauch geparkt. Früher mußte man dazu vor dem Abschalten extra einen Befehl eingeben, moderne Harddisks erledigen das mittlerweile selbständig, sobald der Strom zu strömen aufhört.

Parser: ein sauschlaues Programm, das den grammatikalischen Aufbau von Sätzen analysieren kann. Für Textadventures ist so was natürlich völlig unverzichtbar, und weil die deutsche Sprache in ihrer Struktur viel unhandlicher ist als die englische, war es bis vor wenigen Jahren noch mit enormen Schwierigkeiten verbunden, einen funktionsfähigen Teutonen-Parser zu programmieren.

Partitionen: sind zwei oder mehr voneinander unabhängige Teilbereiche einer Festplatte, die genauso behandelt werden, als ob man mehrere Harddisks hätte. Ursprünglich wurde diese Methode entwickelt, weil frühere Versionen des PC-Betriebssystems MS-DOS nur relativ kleine HDs verwalten konnten – hatte das gute Stück eine größere Kapazität, mußte es eben aufgeteilt werden. Heutzutage haben Partitionen eher den Sinn von Schubladen, also z.B. eine für Anwendungen und eine für Games.

PASCAL: eine recht verbreitete Programmiersprache, die sich durch besondere Übersichtlichkeit und Systematik auszeichnet (z.B. kennt PASCAL keine Sprungbefehle) und als Nachfolgedialekt von ALGOL angesehen werden kann. Inzwischen weit über 20 Jahre alt, ist das Idiom nach einem noch viel älteren Mathematiker benannt.

Pascal, Blaise: Und hier ist er schon! Der Bursche hat tatsächlich bereits über 350 Winter am Buckel und gilt als einer der Väter von mechanischen Rechenmaschinen. Sein alter Herr war nämlich Steuereintreiber, und der junge Blaise wollte Papi das langwierige Talerzählen erleichtern. Ja, so einen Sohnemann würde Michael sich auch wünschen...

Paßwort: in der englischen Version auch als „password" bekannt – oder sollte man besser berüchtigt sagen? Jedenfalls hat das Ding den Sinn, harmlose User davon abzuhalten, etwas Bestimmtes zu tun. So muß man oft genug Paßwörter eingeben, um in höhere Levels von Action- oder Knobelgames zu gelangen; auch die wohlbekannte Handbuchabfrage ist dem Sinne nach natürlich ein solcher Paßwortschutz.

patch: ist das englische Wort für „Flicken". Und genau das ist auch gemeint, denn mit diesem Stückchen Software werden Löcher, Macken und Bugs zugestopft, von denen sich Spiele wie auch Anwendungen zunehmend häufiger geplagt sehen. Gibt's direkt vom Hersteller und/oder „inoffiziell" im PD-Pool.

Patentschutz: bzw. „Urheberschutz". Im Urheberrecht ist die unerlaubte Vervielfältigung von geistigem Eigentum wie etwa Büchern, Filmen oder eben Computerprogrammen unter Strafe gestellt. Wer je beim Verbreiten von Ra...battkopien erwischt wurde, weiß davon ein Liedchen zu singen, gell?

path: heißt zu deutsch schlicht und ergreifend „Pfad". Z.B. ist „dh0:\games" ein solcher Pfad (wenn auch ein kurzer) und besagt, daß man sich gerade im Verzeichnis „Games" der Festplatte befindet.

PAUSE: Die schönsten Pausen sind bekanntlich lila, die kürzesten gibt's in der Schule und die nützlichsten am Compi – etwa, um Disketten zu wechseln, den wunden Ballerfinger zu verarzten oder einen Kaffee zu trinken. Wie gut also, daß in viele Programme ein PAUSE-Befehl eingebaut ist.

PC: Nie gehört? Dann aber marsch zurück in Deine Höhle, Alter! Der „Personal Computer" ist natürlich jener IBM-kompatible Rechner, der unserer „Freundin" zeitweilig ganz schön das Wasser abzugraben drohte. Aber wißt Ihr auch, daß diese Geräte schon seit über 12 Jahren existieren? Oder ist Euch bekannt, daß es eine Phase gab, in der Maschinen wie Amiga und Atari ST in Abgrenzung zu den Homecomputern (zu denen etwa der C 64 zählt) ebenfalls als PCs bezeichnet wurden? Tja, Joker-Lesen macht schlau!

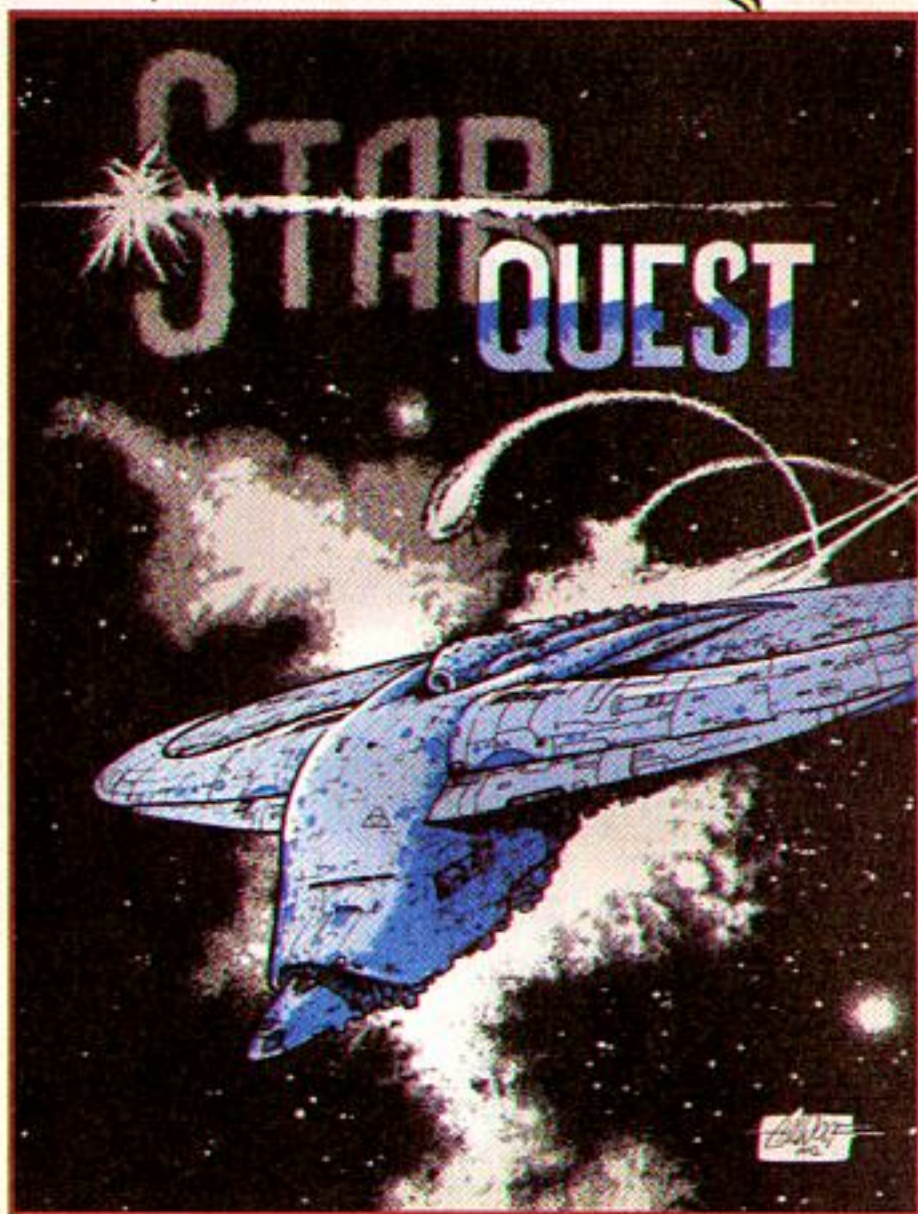
STROMAUSFALL

Knapp vier Jahre ist es her, daß wir uns das letzte Mal um Postspiele gekümmert haben – kann sich noch jemand an das Special aus dem Februar 1990 erinnern? Höchstens Euer Opa? Dann ist die Zeit ja wahrlich überreif für einen Nachschlag!

Während es seinerzeit hauptsächlich um die Erläuterung des (Post-) Spielprinzips ging, soll dieser Part heute zugunsten der Vorstellung zweier neuer Brief-Zeitvertreibe auf das Nötigste beschränkt bleiben: Nehmen wir also mal an, daß der Postspielanbieter XY ein Game entwickelt hat, das von soundso vielen Zockern gegen Entgelt gespielt wird. Die Teilnehmer bringen nun in regelmäßigen Abständen einen neuen Zug für das von ihnen geführte Königreich, Sternen-Imperium, Wirtschaftsunternehmen oder was auch immer zu Papier und senden ihn an den Anbieter. Der erstellt für jeden Mitwirkenden eine Auswertung (per Hand oder Computer), die wiederum als Basis des nächsten Zuges dient. Tja, und das war eigentlich schon das ganze Geheimnis...

MONSTER ISLAND

Ein Geheimnis, dem bei diesem neuen Angebot von Daydream Productions bis zu 9.000 Monster-Spieler auf den Grund gehen können – etwa 800 tun's in Deutschland bereits, womit dieser (in den USA mit Preisen zugeschüttete) Post-Rolli hierzulande schon nach einem guten halben Jahr Laufzeit zu den Rennern gehört. Kein Wunder, denn er ist witzig, originell und zudem extrem handlich und einsteigerfreundlich: Monster Island ist eine riesige Insel, die sich in unbekannter Länge von West nach Ost erstreckt, und wer sie erkunden möchte, darf sich zunächst sein eigenes, höchstpersönliches Monster als Spielfigur aussuchen. Da kämen etwa Dicknaser oder Fettklöße in Frage, auch als Grobling oder Purrkatze kann man ins Rennen gehen.

Schon an dieser Auswahl ist unschwer zu erkennen, daß auf dem Eiland ein bisweilen recht bissiger Humor regiert, oder?
Als Neuling wird man also ans Westufer der Insel gespült und muß dann selber zusehen, wie's weitergeht. Wechselndes Terrain (z.B. Bambus, Sumpf oder Hügel) bietet unterschiedliche Chancen und Gefahren; allerlei Kreaturen gieren nach dem Hals des Jungmonsters und dienen als nützliche Item-Lieferanten, wenn man sie erschlagen hat. Also nur keine Angst vor großen Tieren, zumal Euer Monster klug genug ist, um ohne ausdrücklichen Befehl wegzurennen, wenn es brenzlig wird. Apropos Befehl: Mit ein paar grundlegenden Anweisungen wie „Reisen", „Waffentraining" oder „Suche nach Wissen" hat man die Insel bereits weitgehend im Griff, während die spezielleren Tätigkeiten sich im Laufe der Zeit von selbst ergeben. So kann man etwa eigene Waffen zusammenbasteln, mit Fundsachen handeln, den Göttern dienen, das Zaubern lernen oder sich gar mit anderen Unholden (deren Adressen man z.B. in der Spieler-Zeitung „Buschtrommel" findet) zu einer richtigen Party zusammenschließen. Ja, bei weiblichen Monstern ist selbst monströser Nachwuchs nicht ausgeschlossen!
In diesem Sinne bleibt uns neben den Glückwünschen für Mutter und Kind nur noch, auf die (trotz reiner Computermoderation) ganz hervorragenden und wirklich lustigen Auswertungstexte sowie die gute Laserdruck-Qualität zu verweisen. Und weil man verpaßte Züge schließlich problemlos nachholen kann, stellen hier selbst Urlaube, Hitzewellen und Kneipen-Versumpfungen kein unüberwindbares Teilnahme-Hindernis dar.

STAR QUEST

Unser zweiter Kandidat wird diesmal ungewöhnlich kurz abgehandelt, denn für Einsteiger ist er keineswegs geeignet, und da schien uns die originelle Monster-Oper nun mal der bessere Schwerpunkt. Wer sich jedoch in der Postspiel-Branche schon etwas auskennt und gerne stundenlang tüftelt bzw. rechnet, um den optimalen Weg zu finden, der ist bei diesem ebenfalls computergesteuerten Game aus gleichem Hause bestens aufgehoben. 700 real existierende Sonnensysteme – nur die Planeten sind natürlich ausgedacht – warten in einem dreidimensionalen Sternenhaufen darauf, von Eurem Imperium erobert zu werden. Oder von einem der bis zu hundert anderen „Kosmokraten"...
Dazu müssen natürlich Raumschiffe gebaut und Welten besiedelt werden; Handel und Wandel dürfen ebensowenig zu kurz kommen wie Militärstrategie oder die Forschung. Allein schon die Planung neuer Kreuzer-Typen, die ja Euren jeweiligen Bedürfnissen möglichst gut entsprechen sollen, ist eine Puzzelei für sich!

NEUGIERIG GEWORDEN?

Prima, dann könnt Ihr gleich an unserer traditionellen Verlosung teilnehmen. Die Daydreamer haben nämlich für Monster Island 5 x 10 Freizüge (einschl. Anleitung und Aufstellung) und für Star Quest fünf Startpakete (Regelheft, Aufstellung und vier Freizüge) zur Verfügung gestellt. Um mit etwas Glück vielleicht in den Genuß dieser Gratisspenden zu kommen, braucht Ihr lediglich unter dem Kennwort „AJ-Preisausschreiben" ein Postkärtchen an die Jungs zu schreiben, auf dem Ihr ihnen mitteilt, wonach Euch der Sinn steht – schon entscheidet das Los. Letztes Mal entschied es bei uns über die Verfasser der Kennworte „Electronic Arts" und „Kriegshammer", aber diesen Monat sollte Euer Schrieb wie gesagt ausnahmsweise nicht an den Verlach, sondern direkt an die nachstehende Adresse gerichtet sein. Viel Glück! (jn)

Daydream Productions
„AJ-Preisausschreiben"
Postfach 90 03 15
D-81503 München

Monster Island

Bewertung: Handlich, spaßig, spannend – auch nach längerer Zeit entdeckt man immer wieder etwas Neues. Das ideale Game für Einsteiger und alte Hasen!
Besonderes: Monster Island ist ein Open End-Spiel, zumal die Anbieter ohne weiteres neue Territorien an das östliche Ende der Insel „dranhängen" können.
Preis: Regelheft und Aufstellung kostenlos, pro Zug 6,- DM (Porto inbegriffen)
Zugrhythmus: 8 Werktage
Bezug: Daydream Productions

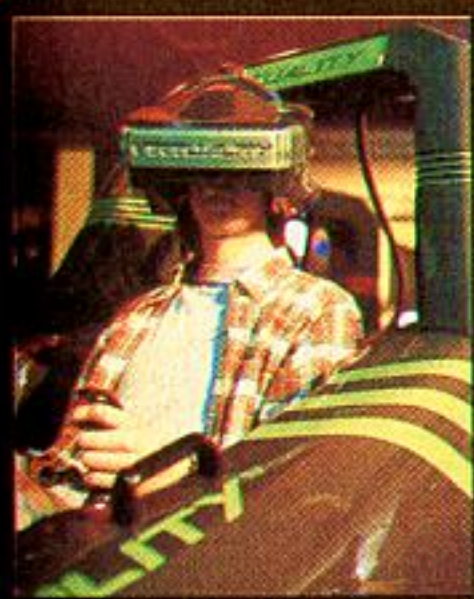
Star Quest

Bewertung: Das Spiel für geübte Tüftler und Grübler – je mehr Zeit man investiert, desto mehr Spaß macht es!
Besonderes: Sobald eins der Imperien eine bestimmte Stärke (= Punktezahl) überschreitet, ist das Game zu Ende.
Preis: Regeln 10,- DM, Aufstellung 12,50 DM, pro Zug 12,50 DM (Porto inbegriffen), Startpaket (Regeln, Aufstellung, 4 Züge) 50,- DM
Zugrhythmus: 2 Wochen
Bezug: Daydream Productions

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Titel	Ausgabe	Genre	Wertung
1869	**9/92**	**Simulation**	**85 %**
1869 für A1200	**3/93**	**Simulation**	**86%**
1990 - Die 92er Edition	12/92	Simulation	65%
1990 - Die 93er Edition	5/93	Simulation	69 %
2 Hot 2 Handle	4/92	Compilation	mittel
4 Get it	5/92	Strategie	15 %
5th Anniversary	4/92	Compilation	mittel
A 320 Airbus (USA Edition)	9/93	Simulation	66%
Abandoned Places 2	5/93	Abenteuer	66 %
Action 5	12/92	Compilation	schwach
Action Pack	4/92	Compilation	super
Addicted to Fun	7/92	Compilation	schwach
Adventure Pack	4/92	Compilation	gut
Air Bucks	9/92	Simulation	61 %
Air Force Commander	11/93	Strategie	37%
Air Support	11/92	Action	68 %
Air Warrior	10/92	Simulation	13 %
Alcatraz	4/92	Action	78 %
Alderan	7/92	Geschicklichkeit	22 %
Alfred Chicken	11/93	Geschicklichkeit	72%
Alien 3	3/93	Action	72 %
Alien Breed	1/93	Action	80%
Alien Breed II	12/93	Action	72%
Alien World	5/92	Action	39 %
Aliex	9/92	Action	schwach
Ambermoon	**11/93**	**Abenteuer**	**83%**
Ancient Art of War in the Skies	7/93	Strategie	68 %
Animation Classics Pack	9/93	Compilation	mittel
Anstoss für A 1200	**12/93**	**Sport**	**91%**
Apache Flight	5/92	Action	28 %
Aquatic Games	11/92	Sport	81 %
Aquaventura	7/92	Action	72 %
Arabian Nights	**5/93**	**Action**	**86%**
Archer Maclean's Pool	11/92	Simulation	83 %
Arena 2000	10/92	Strategie	62 %
Arnie	5/92	Action	64 %
Arnie 2	11/93	Action	38%
Ashes of Empire	7/92	Abenteuer	80 %
Assassin	12/92	Action	80%
Atomino	9/92	Strategie	34 %
A-Train	2/93	Simulation	77 %
AV-8B Harrier Assault	2/93	Simulation	52 %
Award Winners	4/92	Compilation	gut
B-17 Flying Fortress	5/93	Simulation	70 %
Ballistic Diplomacy	9/93	Strategie	61%
Bard's Tale Construction Set	2/93	Abenteuer	82 %
Bargon Attack	11/92	Abenteuer	78 %
Battle Chess/CDTV	10/92	Verschiedenes	[illegible]
Battle Isle Data	5/92	Strategie	DataDisk
Battleship CDI	3/93	Strategie	[illegible]
B.C. Kid	**10/92**	**Geschicklichkeit**	**85 %**
Beast III	**10/92**	**Action**	**86 %**
Beastlord	12/93	Abenteuer	56%
Beavers	5/93	Geschicklichkeit	62 %
Benny Beetle	11/92	Geschicklichkeit	45 %
Best of the Best	2/93	Sport	72 %
Big 100	2/93	Compilation	mittel
Big Box 2	12/92	Compilation	gut
Bignose the Caveman	1/93	Geschicklichkeit	54%
Bill's Tomato Game	12/92	Geschicklichkeit	82%
Bitmap Brothers Comp. Vol. 1	4/92	Compilation	super
Bitmap Brothers Comp. Vol. 2	2/93	Compilation	super
Black Crypt	4/92	Abenteuer	83 %
Blades of Steel	4/92	Sport	33 %
Blastar	10/93	Action	57%
Blob	10/93	Geschicklichkeit	57%
Bob's Bad Day	11/93	Geschicklichkeit	77%
Body Blows Update	7/93	Sport	84 %
Body Blows Galactic	12/93	Sport	80%
Body Blows Galactic für A 1200	12/93	Sport	84%
Bonanza Bros.	4/92	Action	42 %
Borobodur	9/92	Action	60 %
Bravo Romeo Delta	7/92	Simulation	6 %
Brain Challenge	9/93	Brettspielumsetzung	60%
Ben Rabbit and his Wonderful Tin Body CDI	3/93	Verschiedenes	f. Kinder
Brides of Dracula	5/92	Action	39 %
Bouncing Bill	2/93	Geschicklichkeit	17 %
Bubble Bobble II	4/92	Geschicklichkeit	80 %
Buck Rogers II	5/92	Abenteuer	64 %
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Geschicklichkeit	41 %
Bundesl. Man. Prof. Update	**1/93**	**Strategie**	**89%**
Bundesliga Man. Prof. Torszenendisk	12/92	Data-Disk	
Bunny Bricks	1/93	Geschicklichkeit	12%
Burntime	**10/93**	**Abenteuer**	**86%**
Bushbuck	10/92	Verschiedenes	46 %
Caesar	12/92	Strategie	65%
Campaign	12/92	Simulation	67%
California Games II	10/92	Sport	68 %
Cannonfodder	**12/93**	**Strategie**	**85%**
Carnage	3/93	Sport	29 %
Casino	7/92	Compilation	miserabel
Castle of Dr. Brain	7/92	Strategie	50 %
Castles	4/92	Strategie	53 %
Captain Dynamo	11/92	Geschicklichkeit	57 %
Carl Lewis Challenge	9/92	Sport	57 %
Cartoon Collection	10/92	Compilation	schwach
Catch 'Em	7/92	Geschicklichkeit	64 %
Cells - Game of Life	7/92	Verschiedenes	60 %
Champions	4/92	Compilation	gut
Championship Manager	9/92	Sport	27 %
Championship Manager '93	9/93	Sport	28%
Civilization	**9/92**	**Simulation**	**85 %**
CJ's Elephant Antics	5/92	Geschicklichkeit	55 %
Classic Collection	7/92	Compilation	schwach
Clystron	10/93	Action	19%
Cohort II	5/93	Strategie	28 %
Colorix	4/92	Strategie	40 %
Combat Air Patrol	5/93	Simulation	69 %
Combat Classics	12/92	Compilation	gut
Computer Diplomacy	4/92	Verschiedenes	26 %
Conflict: Korea	10/92	Strategie	17%
Conquistador Szenario Generator	11/92	Strategie	Zusatzdisk
Cool World	1/93	Action	38%
Crazy Cars	9/92	Sport	70 %
Crazy Seasons	9/92	Geschicklichkeit	62 %
Creatures	3/93	Geschicklichkeit	70 %
Creepers	7/93	Strategie	73 %
Crazy Sports Football	12/93	Sport	71%
Crazy Sue 2	10/92	Geschicklichkeit	60 %
Crystal Kingdom Dizzy	3/93	Geschicklichkeit	47 %
Curse of Enchantia	12/92	Abenteuer	69%
Cyber Assault	9/92	Action	gut
Cyberblast	10/92	Action	36 %
Cyberpunks	12/93	Action	44%
Cytron	12/92	Action	64%
Dalek Attack	1/93	Action	58%
Dark Queen of Krynn	10/92	Abenteuer	59 %
Dark Seed	1/93	Abenteuer	79%
Das schmutzige Erbe	7/93	Abenteuer	61 %
Das Schwarze Auge	**5/92**	**Abenteuer**	**90 %**
D-Day	1/93	Simulation	63%
Deep Core	12/93	Action	57%
Deliverance	7/92	Action	74 %
Delivery Agent	9/93	Simulation	66%
Demon Blue	11/92	Geschicklichkeit	39 %
Der Allzweck-Koffer	9/93	Mixtur	mittel
Der Fun-Koffer	9/93	Mixtur	gut
Der Hit-Koffer	9/93	Mixtur	super
Der Fluch des Drachens	4/92	Strategie	62 %
Der Patrizier	**7/92**	**Simulation**	**85 %**
Desert Strike	**5/93**	**Action**	**85%**
D/Generation	9/92	Verschiedenes	81 %
D/Generation für CD32	12/93	Geschicklichkeit	77%
Dick Tracy The Crime-Solving Adventure	10/92	Abenteuer	39 %
Die Hard 2	9/92	Action	36 %
Die Siedler	**12/93**	**Simulation**	**91%**
Diego Soccer	4/92	Simulation	26 %
Digital Dungeon	3/93	Abenteuer	1,5%
Diggers für CD32	12/93	Verschiedenes	70%
Diggers für A 1200	12/93	Verschiedenes	70%
Dinosaurs for Hire/CDTV	7/92	Verschiedenes	Comic
Discovery	7/92	Simulation	66 %
Dizzy - Prince of the Yolkfolk	11/92	Geschicklichkeit	59 %
Dizzy's Excellent Adv.	10/92	Compilation	mittel
Dogfight	11/93	Simulation	79%
Dojo Dan	10/92	Action	53 %
Dominium	12/92	Strategie	52%
Dork	11/93	Action	70%
Doodlebug	12/92	Geschicklichkeit	65%
Double Mind	7/92	Strategie	64 %
Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42%
Dreadnoughts	3/93	Strategie	24 %
Dream Team	2/93	Compilation	mittel
Dune	9/92	Strategie	82 %
Dune II	5/93	Strategie	80 %
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	2/93	Compilation	gut
Dungeons of Avalon	5/92	Abenteuer	72 %
Dungeons of Avalon II	11/92	Abenteuer	70 %
Dynatech	10/92	Simulation	60 %
Dynatech für A 1200	12/93	Simulation	64 %
Edd the Duck 2	5/93	Geschicklichkeit	48 %
Eishockey Manager	**5/93**	**Sport**	**91%**
Elite 2 - Frontier	**12/93**	**Simulation**	**91%**
Elysium	10/93	Strategie	69 %
Erben des Throns	1/93	Strategie	61%
Ernte der Sonne CDI	3/93	Verschiedenes	für Kinder
Euro-Soccer	2/93	Sport	52 %
Escape from Cybercity CDI	3/93	Action	ZeroQualität
Espana - The Games 92	10/92	Sport	41 %
E.S.S. Mega/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
European Champ.Ship 92	10/92	Sport	55 %
European Football Champ	9/92	Sport	51 %
Eye of the Beholder II	**5/92**	**Abenteuer**	**86 %**
F-117 A Stealth Fighter 2.0	**12/93**	**Simulation**	**85%**
F17 Challenge	10/93	Sport	57%
Falcon Collection	2/93	Compilation	super
Fantastic Voyage/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
Fantasypack	7/92	Compilation	mittel
Fantastic World	12/92	Compilation	super
Fantasy Hit Collection	2/93	Compilation	gut
Fighter Duel	1/93	Simulation	59%
Fill 'Em	9/93	Strategie	66%
Fire and Ice	**5/92**	**Action**	**86 %**
Fireforce	12/92	Action	30%
Firehawk	7/93	Action	36 %
Firestar	9/92	Action	mittel
Firestone Country Club	10/92	Verschiedenes	Data Disk
Fireteam 2200	5/92	Simulation	30 %
Flashback	**1/93**	**Abenteuer**	**86%**
Flies - Attack on Earth	2/93	Abenteuer	68 %
Floor 13	9/92	Abenteuer	22 %
Fly Harder	3/93	Action	34 %
Frankenstein	2/93	Geschicklichkeit	45 %
Formula 1 Grand Prix	**1/92**	**Simulation**	**85 %**
Game Machine	9/93	Compilation	mittel
Game Pack I	7/92	Compilation	gut
Game Pack II	7/92	Compilation	gut
Game Pack III	7/92	Compilation	gut
Gainforce	3/93	Action	70 %
Gateway to the Savage Frontier	5/92	Abenteuer	54 %
Gear Works	10/93	Strategie	52%
Gem'Z	11/92	Action	78 %
German Trucking	9/92	Simulation	58 %
Global Chaos	11/92	Verschiedenes	15 %
Global Effect	4/92	Simulation	72 %
Global Gladiators	9/93	Action	63%
G-Loc	9/92	Action	33 %
Goal	**7/93**	**Sport**	**87 %**
Goblins 2	1/93	Strategie	72%
Golden Oldies Jukebox CDI	3/93	Verschiedenes	für Oldies
Goliath	11/92	Strategie	39 %
Grandslam Collection	12/92	Compilation	schwach
Graham Taylor's Soccer Challenge	9/92	Sport	80 %
Gunship 2000	**1/93**	**Simulation**	**85%**
Guy Spy	9/92	Action	58 %
Hannibal	7/93	Strategie	78 %
Head to Head	10/92	Compilation	gut
Hell Run	12/92	Geschicklichkeit	29%
Hexuma	10/92	Abenteuer	82 %
Hired Guns	11/93	Abenteuer	72%
Historyline	**11/92**	**Strategie**	**86 %**
Hoi	7/92	Geschicklichkeit	50 %
Hook	9/92	Abenteuer	73 %
Hostile Breed	7/92	Action	66 %
Hot Rubber	5/92	Sport	46 %
Hoversprint	7/92	Sport	29 %
Huckleberry Hound	12/93	Geschicklichkeit	22%
Hunt the Fonts	5/92	Geschicklichkeit	74 %
Ian Botham's Cricket	9/92	Sport	35 %
Indiana Jones IV	**1/93**	**Abenteuer**	**91%**
Indy IV - The Actiongame	1/93	Action	58%
International Rugby Challenge	5/93	Sport	54 %
International Sports Challenge	9/92	Sport	61 %
International Truck Racing	3/93	Sport	27 %
Int. Open Golf Champ.	10/93	Sport	38%
Ishar	9/92	Abenteuer	74 %
Ishar 2	9/93	Abenteuer	72%
Ishar für A1200	7/93	Abenteuer	69 %
Ishar 2 für A 1200	12/93	Abenteuer	75%
Jack the Ripper	10/93	Verschiedenes	71%
Jaguar XJ 220	**7/92**	**Sport**	**89 %**
J. Pond 2 für A 1200	9/93	Geschicklichkeit	72%
J. Pond 2 Robocod f. CD 32	10/93	Geschicklichkeit	78%
Jim Power	5/92	Action	83 %
Joe & Mac: Caveman Ninja	1/93	Action	70%
Jonathan	**2/93**	**Abenteuer**	**88%**
John Barnes Football	7/92	Sport	72 %
John Madden Football	4/92	Sport	82 %
KGB	12/92	Abenteuer	81%
Kiro's Quest	11/92	Strategie	71 %
Kleinbild-Fotografie CDI	3/93	Verschiedenes	[illegible]
Kosmos	5/92	Strategie	8 %
Krusty's Fun House	3/93	Geschicklichkeit	70 %
Kwix	7/92	Strategie	60 %
Leeds United Champions	12/92	Sport	46%
Legend	**7/92**	**Abenteuer**	**85 %**
Legend of Kyrandia	12/92	Abenteuer	77%
Legends of Valour	1/93	Abenteuer	80%
Lemmings 2	**3/93**	**Strategie**	**91 %**
Lemmings X-Mas Pack	2/93	Compilation	super
Les Stars	4/92	Compilation	mittel
Lethal Weapon	1/93	Action	74%
Lineker Collection	10/92	Compilation	mittel
Links	7/92	Sport	68 %
Links Datadisk	9/92	Verschiedenes	Datadisk
Lionheart	**1/93**	**Action**	**88%**
Liverpool	10/92	Sport	50 %
Locomotion	5/92	Strategie	58 %
Lothar Matthäus	**9/93**	**Sport**	**87%**
Lotus 3	**10/93**	**Sport**	**85%**
Lords of Time	12/92	Abenteuer	45%
Lure of the Temptress	9/92	Abenteuer	81 %
Lysis	5/92	Verschiedenes	52 %
Mad TV	**1/92**	**Simulation**	**85 %**
Maddog Williams	4/92	Abenteuer	44 %
Maelstrom	7/93	Strategie	70 %
Magic Ball	11/92	Simulation	37 %
Magic Boy	12/93	Geschicklichkeit	66%
Marblelous	5/93	Geschicklichkeit	66 %
Match of the Day	10/92	Sport	66 %
McDonald Land	12/92	Geschicklichkeit	68%
Mega Box	4/92	Compilation	mittel
Mega Collection	9/93	Mixtur	schwach
Mixed Collection	9/93	Mixtur	mittel
Megafortress	9/92	Simulation	64 %
Mega lo Mania & First Samurai	7/92	Compilation	gut
Mega Mix	2/93	Compilation	mittel
Mega Sports	10/92	Compilation	super
Megatraveller 2	12/92	Abenteuer	58%
Metal Law	12/93	Action	68%
Metallic Power	2/93	Compilation	mittel
Mickey's Jigsaw Puzzle	5/93	Strategie	37 %
Mickey's Memory Challenge	5/93	Strategie	37 %
Micro Machines	10/93	Sport	81%
Monkey Island 2	**9/92**	**Abenteuer**	**87 %**
Monopoly	9/93	Brettspielumsetzung	61%
Monster Pack Vol. 2	4/92	Compilation	schwach
Morph	9/92	Geschicklichkeit	74%
Morph für A 1200	12/93	Geschicklichkeit	78%
Morph für CD32	12/93	Geschicklichkeit	88%
Motorhead	12/92	Action	65%
Music Maker/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
Musicolor CDTV	3/93	Verschiedenes	brauchbar
Myth	5/92	Action	69 %
Napoleonics	9/93	Compilation	schwach
Nick Faldo's Golf	2/93	Sport	77 %
Nicky 2	9/93	Action	68%
Nicky Boom	11/92	Action	64 %
Nigel Mansell	1/93	Sport	66%
Nigel Mansell's W.C. f.A 1200	5/93	Sport	70 %
Nippon Safes Inc.	10/93	Abenteuer	55%
No Buddies Land	4/92	Geschicklichkeit	48 %
No Greater Glory	12/92	Strategie	62%
No Second Prize	11/92	Sport	81 %
Nova 9	10/92	Action	68 %
Odyssee	9/93	Abenteuer	46%
Omar Sharif's Bridge	10/92	Strategie	39 %
One Step Beyond	10/93	Strategie	68%
Osiris	5/92	Strategie	69 %
Oscar	10/93	Geschicklichkeit	78%
Oscar für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Overdrive	11/93	Sport	73%
Overkill	11/93	Action	66%
Overkill für CD32	12/93	Action	72%
Oxyd	12/92	Verschiedenes	70%
Pacific Islands	5/92	Simulation	70 %
Paladin	11/92	Abenteuer	46 %
Palm Springs Open CDI	3/93	Sport	[illegible]
Panzer Battles	4/92	Strategie	55 %
Paperboy 2	4/92	Geschicklichkeit	69 %
Paragliding Simulation	5/92	Simulation	38 %
Paramax	10/92	Geschicklichkeit	61 %
PGA Tournament Disk	5/92	Sport	DataDisk
Pinball Fantasies	11/92	Simulation	83 %
Pinball Fantasies für CD32	12/93	Simulation	82%
Piracy on the High Seas	2/93	Abenteuer	53 %
Plan 9 from Outer Space	5/92	Abenteuer	83 %
Police Quest III	7/92	Abenteuer	64 %
Pools of Darkness	5/92	Abenteuer	66 %
Popeye 2	9/92	Geschicklichkeit	22 %
Populous II Data Disk	10/92	Verschiedenes	Data Disk
Populous II Plus	2/93	Compilation	gut
Powerhits	7/92	Compilation	gut
Powerplay Eishockey	4/92	Simulation	50 %
Prehistorik/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Premiere	10/92	Action	78 %
Premier Manager	3/93	Sport	72 %
Premier Manager 2	11/93	Sport	65%
Prime Mover	11/93	Sport	41%
Projekt-X	5/92	Action	78 %
Psyborg	4/92	Geschicklichkeit	54 %
Putty	11/92	Geschicklichkeit	81 %
Push-Over	9/92	Strategie	75 %
Qwak	11/93	Geschicklichkeit	77%
Quest of Agravain	5/92	Geschicklichkeit	64 %
Race Drivin	4/92	Sport	75 %
Rampart	12/92	Strategie	72%
Reach out for Gold	11/92	Sport	75 %
Reach for the Skies	7/93	Simulation	60 %
Reach for the Skies	12/92	Simulation	56%
Rebellion	11/92	Action	22 %
Red Zone	10/92	Simulation	78 %
Reflexity	1/93	Simulation	62%
Regent	7/92	Simulation	64 %
Risky Woods	9/92	Geschicklichkeit	60 %
Road Rash	12/92	Sport	64%
Robosport	12/92	Strategie	62%
Roger Rabbit	5/92	Abenteuer	50 %
Rome A.D. 92	11/92	Abenteuer	71 %
Rules of Engagement	12/93	Strategie	58%
Shizophrenia	4/92	Strategie	61 %
Sabre Team	10/92	Strategie	71 %
Samurai	7/92	Strategie	51 %
Sandy's Zirkus Abenteuer CDI	3/93	Verschiedenes	[illegible]
Santa's Xmas Caper	2/93	Geschicklichkeit	46 %
Scenario - Theatre of War	7/92	Verschiedenes	66 %
Scenery Collection G.B.	10/92	Compilation	mittel
Sea, Soft & Sun	7/92	Compilation	schwach
Sensible Soccer 92/93	1/93	Sport	83%
Sensible Soccer	9/92	Sport	81 %
Sensible Soccer für CD32	12/93	Sport	81%
Seymour goes to Hollywood	9/92	Geschicklichkeit	53 %
Sexy Droids	10/92	Strategie	30 %
Shuttle	11/93	Simulation	32 %
Silver Games	4/92	Compilation	mittel
Sim Ant	**4/92**	**Simulation**	**83 %**
Sim Earth	10/92	Simulation	81 %
Sim Life	10/93	Simulation	48%
Sim Life für A1200	10/93	Simulation	74%
Sink or Swim	5/93	Action	74 %
Slackskin & Flint	11/92	Geschicklichkeit	39 %
Sleepwalker	3/93	Geschicklichkeit	74 %
Sleepwalker für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Soccer Pinball	10/92	Simulation	51 %
Söldner	9/92	Strategie	31 %
Soccer Kid	**10/93**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Solius	11/93	Geschicklichkeit	58%
Son Shu Si	4/92	Action	74 %
Space Crusade	5/92	Verschiedenes	68 %
Space Gun	4/92	Action	48 %
Space Hulk	11/93	Brettspielumsetzung	44%
Space Legends	9/93	Mixtur	super
Space Max	9/92	Simulation	76 %
Space Quest IV	4/92	Abenteuer	75 %
Space Wars/CDTV	5/92	Action	9 %
Special Forces	5/92	Simulation	76 %
Speed Pack	12/92	Compilation	mittel
Spelling Fair	1/93	Verschiedenes	18%
Spielhölle Pro	7/93	Simulation	9 %
Sports Collection	12/92	Compilation	gut
Sport's Best	4/92	Compilation	mittel
Sport Games Hit	4/92	Compilation	schwach
Sports Master	2/93	Compilation	gut
Sports Pack	12/92	Compilation	mittel
Sports Top Ten	9/93	Compilation	gut
Spuk	9/92	Abenteuer	33 %
Stalingrad	9/92	Strategie	18 %
Starions	5/93	Action	52 %
Star Pack	12/92	Compilation	gut
Steel Empire	7/92	Strategie	52 %
Steve McQueen	4/92	Action	Neuaufl.
Stone Age	7/92	Strategie	66 %
Stoppt den Calippo Fresser	9/92	Verschiedenes	37 %
Storm Master	4/92	Verschiedenes	72 %
Strategy Masters	12/92	Compilation	gut
Streetfighter II	2/93	Action	80 %
Striker	9/92	Sport	64 %
Sturmtruppen	11/92	Action	44 %
Super All-Stars	2/93	Compilation	schwach
Super Cauldron	1/93	Action	78%
Superfrog	5/93	Geschicklichkeit	75 %
Super Ski 2	5/92	Sport	67 %
Super Sports Challenge	10/93	Sport	44%
Super Tetris	9/92	Strategie	50 %
Swibble-Dibble	3/93	Geschicklichkeit	52 %
Sword of Honour	9/92	Action	63 %
Syndicate	9/93	Strategie	79%
Tautrix	9/93	Strategie	39%
Team Yankee/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Tearaway Thomas	12/92	Geschicklichkeit	74%
Ten-Gai	9/92	Strategie	24 %
Tennis Cup 2	9/92	Sport	69 %
The Addams Family	7/92	Geschicklichkeit	71 %
The Adventurers	7/92	Compilation	gut
Theatre of Death	11/93	Strategie	80%
The Cartoons	11/92	Geschicklichkeit	71 %
The Chaos Engine	**2/93**	**Action**	**85%**
The Cool Croc Twins	9/92	Geschicklichkeit	71 %
The Enforcer	9/92	Action	schwach
The Humans	**7/92**	**Action**	**92 %**
The Hutchinsons/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig
The Illustrated Works of Shakespeare/CDTV	10/92	Verschiedenes	sinnlos
The Jetsons	4/92	Geschicklichkeit	48 %
The Keys to Maramon	5/92	Abenteuer	37 %
The Legend of Ragnarok	2/93	Strategie	70 %
The Legend of Robin Hood	10/92	Abenteuer	62 %
The Lost Vikings	**7/93**	**Action**	**83 %**
The Perfect General	5/92	Strategie	66 %
The Reflex	9/92	Strategie	51 %
Thomas's Big Race	12/93	Sport	36%
Thomas the Tank Engine	2/93	Geschicklichkeit	49 %
Tie Break/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung
Tiny Skweeks	10/92	Strategie	64 %
Titus the Fox	4/92	Geschicklichkeit	78 %
T.N.T. 2	4/92	Compilation	schwach
Tom Landry Strategy Football	7/93	Sport	62 %
Touch Down	10/92	Sport	28 %
Top Banana	4/92	Geschicklichkeit	16 %
Top Wrestling	7/92	Sport	60 %
Train It	2/93	Simulation	75 %
Transarctica	3/93	Abenteuer	77 %
Transarctica für A1200	7/93	Abenteuer	77 %
Traps'n'Treasures	7/93	Geschicklichkeit	80 %
Treasures of the Savage Frontier	10/92	Abenteuer	53 %
Treble Champions	11/92	Sport	7 %
Treble Champions 2	9/93	Sport	7%
Triple Action I	9/93	Compilation	gut
Triple Action II	9/93	Compilation	mittel
Triple Action III	9/93	Compilation	mittel
Triple Action VI	9/93	Compilation	mittel
Troddlers	12/92	Strategie	70%
Trolls	1/93	Geschicklichkeit	68%
Trolls für A1200	7/93	Geschicklichkeit	70 %
Trolls für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Turrican III	**10/93**	**Action**	**88%**
TV Sports Basketball	9/92	Sport	60 %
UGH!	5/92	Geschicklichkeit	66 %
Ultima VI	**4/92**	**Abenteuer**	**93 %**
Uridium	**10/93**	**Action**	**86%**
Utopia - The New Worlds	5/92	Strategie	DataDisk
Vikings	7/92	Strategie	71 %
Vision	11/92	Abenteuer	40 %
Volfied	1/92	Geschicklichkeit	42 %
Vroom Data Disk	9/92	Verschiedenes	Datadisk
Walker	3/93	Action	72 %
War in the Gulf	9/93	Simulation	70%
Warriors of Releyne	9/92	Strategie	48 %
Waxworks	12/92	Abenteuer	82%
Ween	12/92	Abenteuer	68%
Whale's Voyage für A 1200	5/93	Abenteuer	75 %
Whale's Voyage	3/93	Abenteuer	74 %
Whale's Voyage für CD32	12/93	Abenteuer	78%
When Two Worlds War	12/93	Strategie	24%
Wing Commander	**1/93**	**Action**	**86%**
Wizkid	11/92	Verschiedenes	67 %
Wiz'n'Liz	11/93	Geschicklichkeit	72%
Wolfen	12/92	Abenteuer	48%
Wonderdog	12/93	Geschicklichkeit	75%
Woody's World	5/93	Geschicklichkeit	70 %
World Hockey League Manager	1/93	Strategie	61%
Worlds of Legend	9/93	Abenteuer	70%
World Rugby	1/93	Strategie	55%
World Series Cricket	4/92	Sport	51 %
WWF European Rampage	1/93	Sport	58%
X-Pilot	3/93	Action	36 %
Yo! Joe!	7/93	Action	80 %
Zool	2/93	Geschicklichkeit	83 %
Zool	10/92	Geschicklichkeit	83 %
Zool für CD32	12/93	Geschicklichkeit	80%
ZoZoom	1/93	Strategie	7%
Zyconix	12/92	Strategie	42%

Heute wollen wir Euch in die Spielhalle der Zukunft entführen – die in Basel bereits Vergangenheit ist: Seit letztem November steht hier „Joe's Futureland", ein waschechtes Virtual Reality-Center!

CRASHKURS: VIRTUAL REALITY

Das Schlagwort ist bekannt, doch was hat man sich in der Praxis unter der „künstlichen Wirklichkeit" vorzustellen? Nun, wer einmal einen Helm mit eingebauter Spezialbrille auf dem Kopf hatte, weiß, worum es geht: Hier wird der (räumliche) Eindruck vermittelt, man befände sich mitten in einem Game! Dreht man nämlich den Kopf, liefert die Software die passende Perspektive, so daß der Spieler quasi wirklich um Ecken gucken darf; zudem vermittelt ein Datenhandschuh das Gefühl, Gegenstände aufnehmen zu können. Freilich ist die Technik noch längst nicht ganz ausgereift, doch in Amerika sind Arcade-Maschinen mit Virtual Reality-Technik längst an der Tagesordnung – und jetzt eben auch in der Schweiz...

JOE'S FUTURELAND

Die Baseler Spielhalle bietet gegen Klimpergeld auf rund 600 Quadratmetern Zugriff auf sechs der neuesten Cyberspace-Games, wobei sich der Bogen von einer Flugsimulation aus dem Ersten Weltkrieg („Flying Aces") über Kampfroboter in bester Battletech-Tradition („Evorex") bis hin zum nagelneuen „Galaxian 3" spannt. Letzterer ist ein Raumschlachtensimulator, der im Moment das Nonplusultra der Technik darstellt: Sechs Menschen können hier gemeinsam den Laser in die Hand nehmen, um vor einer Großleinwand den Kampf gegen galaktische Invasoren anzutreten. Ebenfalls toll und bislang einmalig in Europa ist ein F-18 Virtual Reality-Flugsimulator, der von einem Silicon Graphics SGI-Rechner gesteuert wird – nicht umsonst griff auch Stephen Spielberg für seine Filmsaurier in „Jurassic Park" auf eine dieser Wunderworkstations zurück!

Doch das ist noch längst nicht alles, was in Basel geboten wird. So wartet in Joe's Futureland auch ein hydraulisch gesteuertes Mini-Kino namens SRV, wo man die Filme hautnah miterleben kann (ähnlich wie die irren „Star Tours" in Euro Disney). Gezeigt werden schnittige Motorradrennen, rasante Fahrten auf der Achterbahn, Verfolgungsjagden oder eine halsbrecherische Bobfahrt durch einen Eiskanal, wobei jede Bewegung auf der Leinwand direkt auf das Kino bzw. den Betrachter übertragen wird. Und falls danach ein bißchen Erholung nötig sein sollte, hat das Spielcenter auch ein paar herkömmliche Arcademaschinen im Angebot. Doch auch hier achten die Betreiber stets darauf, nur das Neueste vom Neuen aufzustellen.

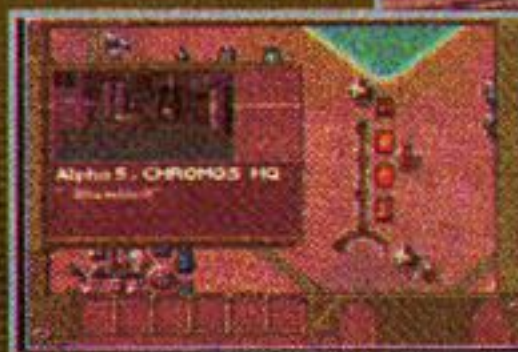
BASEL IST EINE REISE WERT

Wer also demnächst einen Ausflug plant – warum nicht nach Basel in die Güterstraße 137? Nur genügend Fränklis solltet Ihr einstecken haben, denn der Betreiber (die Firma Joe's Video, die normalerweise zusammen mit dem Highlight Filmverleih im harten Kinogeschäft tätig ist) will pro Game zwischen einem und acht SFR sehen. Ist doch vertretbar, wenn man dafür einen Blick in die Zukunft des digitalen Entertainments werfen kann... (mic)

Draußen rieselt der Schnee, und drinnen tropft die Nase, doch das Leben ist trotzdem schön – dafür sorgen Euer Amiga und wir: Auch in der Februar-Ausgabe des Amiga Jokers warten wieder herzerwärmend aktuelle Tests und coole Previews, taufrische Specials, flockige Preisausschreiben und jede Menge Lösungshilfen für eiskalte Winner!

Ein klein wenig lassen wir die Tiefkühl-Katze aber heute schon aus dem Gefrierbeutel: Im nächsten Heft wollen wir u.a. zur **BATTLE ISLE II** reisen, die **PIZZA CONNECTION** in den Ofen schieben und bei **TERESA PERSONALLY** Frau Orlowski beim Strippen zugucken. Daneben werden wir uns mit **SUPERHERO** Digi-Prügeleien im Eigenbau stricken, mit dem **TORNADO** abheben und mit **ELFMANIA** endlich wieder Action à la Renegade am Monitor präsentieren!

Apropos Renegade: **BITMAP BROTHER TOM WATSON** will uns im Gespräch verraten, was er zur Zeit eigentlich macht, außerdem warten mal wieder **ALLE NEUEN COMPILATIONS** in einem großen Test-Special. Apropos warten: Worauf wartet Ihr noch? Holt Euch flugs ein preisgünstiges Abo samt Gratisdemo und lest als erste, was im Februar auf Eurem Rechner Sache ist – oder seid wenigstens am 28. Januar am Kiosk. Denn Ihr wißt ja: No Joker, no Fun!

INSERENTENVERZEICHNIS

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Frank Heidak
Bürgerstraße 8-10
50667 Köln
Tel.: 0221/256983

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

Prosit Neujahr